

KIRSTEN E. SHEPHERD-BARR

MODERN DRAM SANATI

KÜLTÜR KİTAPLIĞI 178

DOST

KÜLTÜR KİTAPLIĞI: 178

D

Kirsten E. Shepherd-Barr

Oxford Üniversitesi'nde İngilizce ve tiyatro araştırmaları profesörüdür. Ibsen, modern dram sanatı ve erken modern dram sanatı üzerine kaleme aldığı kitap ve makalelerle geniş bir çevreye ulaşmıştır.

Shepherd-Barr, Kirsten E.
Modern Dram Sanatı
ISBN 978-975-298-611-4 / Türkçesi: Beliz Güçbilmez
Şubat 2019, Ankara, 173 sayfa

Kültür Kitaplığı: 178; Sanat: 24

Modern Dram Sanati

Kirsten E. Shepherd-Barr



ISBN 978-975-298-611-4

Modern Drama
Kirsten E. Shepherd-Barr

Birinci baskı, Şubat 2019, Ankara

Türkçesi, Beliz Güçbilmez

Teknik hazırlık, Mehmet Dirican

Baskı, Pelin Ofset Ltd. Şti. / *Sertifika No:* 16157
İvedik Organize Sanayi Bölgesi, Matbaacılar Sitesi
1514. Sokak no: 28-30 Yenimahalle / Ankara
Tel: (0.312) 395 25 80-81 • Faks: (0.312) 395 25 84

Erdal Akalın - Dost Kitabevi / *Sertifika No:* 12386
Karanfil Sokak No: 11/4, Kızılay 06420 Ankara
Tel: (0.312) 435 93 70 • Faks: (0.312) 419 18 51
www.dostyayinevi.com • bilgi@dostyayinevi.com

İÇİNDEKİLER

Giriş

Modern dram genellikle –oyuncu ile seyircisi, yazar ile oyuncusu, yazar ile seyircisi arasında– bir yabancılaşma ve düşmanlıkla nitelendirilmiştir. Bu zıtlaşmayı isimlerine taşıyan oyun metinleri (Peter Handke'nin *Seyirciye Sövgü*'sü mesela) olduğu gibi, modern dram sanatı hakkında yazılan kitaplar da aynı şeyi yapmaktan geri durmamıştır; yakın dönemde yapılan çalışmalar arasında *Against Theatre* [Tiyatro Karşıtlığı], *Performing Opposition* [Muhalefet Sergilemek], *Antitheatricality* [Antiteatrallik], *Unmaking Mimesis* [Mimesisi Yıkmak] ve *Karakterin Ölümü** sayılabilir. Hatta, aslında, sadece 'oyun içinde oyun' ya da izlediğiniz şeyin yalnızca bir gerçeklik yanılsaması olduğu gerçeğini saklamak yerine ona dikkat çeken bir tiyatro anlamına gelen metatiyatroyu tanımlamak üzere sık sık başvurulan "dördüncü duvarı yıkmak" terimi bile şiddet ve yıkım iması taşımaktadır.

Bu kitap, modern dram sanatını ve tiyatral deneyimin değişen doğasını araştırabilmek için bir tür karşıtlığı, kon-

* Elinor Fuchs'un bu kitabı Türkçe'de yayımlanmıştır: *Karakterin Ölümü: Modernizmden Sonra Tiyatro*, çev.: Beliz Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2013.

vansiyondan koparak seyirciyle yeni bir ilişkiye geçmeyi başlangıç noktası olarak alıyor. Oyun yazarlarının, yönetmenlerin, oyuncuların ve tasarımcıların tam da çalışageldikleri araçları yeniden birleştirmek ve yeniden şekillendirmek üzere nasıl sorguladığına, didiklediğine, hatta onlara nasıl saldırdığına bakıyor. Martin Puchner ve Alan Ackerman'ın modern dram sanatını askıya alan ve onun "yaratıcı yıkımına" sebebiyet veren temel antitiyatrallik diye nitelendirdiği şeydir bu. Ve bu devinim, izlediği olay kadar, kuşatma altına alınmış seyirciyi de kapsamaktadır. Modern dram sanatının bozma ve karşıtlık girişimi, bütün sanatlardaki modernist sınır ihlali meselesinin bir parçasıdır; mesela, kübist resmin açısal soyutlamalarında, şiirde geleneksel biçimlerden, uyaktan ve koşuktan vazgeçilmesinde, romanda serbest akışlı "bilinç-akışı" anlatımlarında ya da Bartok'un veya Schoenberg'in melodik olmayan atonal sesbozuşmalarında da görülebilir bu.

Tiyatro da, benzer bir biçimde, 19. yüzyılın son yıllarında, aşamalı olmaktan çok bir dizi keskin ama güçlü tiyatral patlamayla başlayarak geleneği reddetmiştir. Ibsen'in *Hortlaklar*'ının yol açtığı rezalet ve *Kral Übü ve Playboy of the Western World*'ü takip eden isyanlardan başlayarak, *Godot'yu Beklerken* ve *Öfke*'nin [*Look Back in Anger*] prömiyerlerinin yol açtığı huzursuzluğa ve oradan Sarah Kane'in *Blasted*'ının neden olduğu neredeyse evrensel mide bulantısına kadar, modern dramın hikâyesi bir aşırılıklar masalıdır; hem seyirciyi hem de oyuncuyu kendi sınırlarında sınar. Bu anlatının ana teması bu yeni düşmanlık kipidir; modern oyun yazarları, yönetmenler ve oyuncular önceki yüzyıllar boyunca sahne ile seyirci ara-

sında sürdürülen görece yakın ilişkinin arasına kendilerini onlardan ayıracak şekilde bir kama sokmuştur.

Bu kitap, modern dram sanatının hikâyesini ufuk açıcı, ezber bozan oyun ve gösterimlerle ve bunların temsil ettikleri keskin sanatsal ayrışmayı konu ederek anlatıyor. Kabaca 1880'lerden bugüne yayılan bir dönem içinde, 1880'lerdeki ilk dönem modernist tiyatrodan günümüzün savaş sonrası gelişmelerine doğru ilerlerken, her bir bölümde modern dram sanatının temel gelişmelerinin yirmi yılı ele alınıyor. Bu hudutlar elbette katı zamansal çerçeveler olarak değil, sadece genel kılavuz çizgileri olarak kabul ediliyor: Brecht'in kariyeri onlarca yıla yayılmıştır ve etkisi bugüne dek sürmüştür; Beckett hem modernist hem de postmodernist sayılabilir. Her bölümde aslen Avrupa'da ve Amerika'da yazılmış bir dizi oyuna bakılıyor. Batı-dışı dram sanatının dört başı mamur değerlendirilmesi bu kitabın eriminin dışında kalsa da, bu coğrafi sınırların ötesindeki önemli gelişmeleri de modern dram sanatının tarihinde önemli bir rol üstlendiği ve oyun yazarlığını ve gösterimlerini etkilediği ölçüde tartışıyorum.

Dram (sanatı) terimini, metin ve gösterim olarak sözcüğün ikili doğasına vurgu yapan en geniş anlamıyla kullanıyorum. Modern dram sanatı, tiyatroda bugün artık bize doğal görünen ama 19. yüzyıla kadar öyle görünmemiş yönetmen varlığının ortaya çıkışıyla dönüşüme uğramıştır. Belli metinlerin belli bazı yönetmenler tarafından sahnelenmesinin kuvvetli bir etki yaratması sık karşılaşılan bir durumdur; *Kral Übü*, *Hortlaklar*, *The Fairground Booth*, *Öfke*, *Marat/Sade* ya da *Angels in America*'da olduğu gibi. Bu kitap, yönetmenin yükselerek öne çıkışını Antoine,

Lugné-Poe, Reinhardt, Appia, Craig, Artaud, Brecht, Cocteau, Meyerhold gibi belli isimler ve günümüze doğru Katie Mitchell ve Simon McBurney gibi çağdaş uygulamacılar üzerinden gösteriyor.

Modern dram sanatının bir başka temel unsuru da alanı açıklayan yeni teorilerin ortaya çıkmasıdır. Tek tek oyunlar ve gösterimleri 20. yüzyılda insanların tiyatroya ilişkin bakış açılarını değiştirmiş ama aslında uygulamacıların bizzat kendi işleri üzerine düşündükleri ve onları tarif ettikleri teorik yazıların gittikçe büyüyen külliyatı da aynı yöne doğru çalışmıştır. Zola'dan Stanislavski'ye, Artaud'dan Brecht'e, Schechner'den Grotowski'ye son yüz yirmi yılda tiyatro teorileri, dram ve tiyatro sanatı, oyun yazarlığı ve performans araştırmalarını yüksck cğitim kurumlarında akademik birer çalışma alanı olarak gittikçe meşrulaştırmış ve kuvvetli bir etki yaratmaya devam etmiştir.

Dram sanatı paleontoloji gibidir, çoktan ölmüş asıl dramatik deneyimin (gösterimin) bize kalan fosilleri (oyun metinleri) üzerinde çalışırız. Tiyatro araştırmacısı Joseph Roach "[varlığının] kanıtı sonsuza dek şeyin kendisinden uzaklaşmıştır" demişti ve "elimizde kalan birkaç kemiğe bakarak tahminde bulunmak", "tamamlanmamışlığının çoğu gizini saklayan" fosil kayıtlarına bakmak demektir bu. Bu kitap büyük ölçüde bu kemikleri (oyun metinlerini) dayanak alıyor ve bu kemiklere canlı "dram sanatı"nın olası en geniş anlamını verebilmek için, imkân buldukça gösterim bağlamlarını çağırarak ona mümkün olduğunca et bağlatıyor.

Oyunlar karmaşık bir güç ağının sonucunda ortaya çıkarlar; 19. yüzyıl sonunda yazılan oyunlarda görülen deği-

şim, gösterim ve sahneye koyma koşullarındaki değişiklerle el ele ilerlemiştir. 1880'ler civarında tiyatroya elektrik aydınlatmasının gelmesi buna örnek olarak gösterilebilir: Gaz lambalarından elektrik aydınlatmasına geçiş, oyunların oynanma biçimini, oyuncuların neyi göstereceklerini (daha derinlikli duygular), seyircinin karanlığa mahkûm edilerek nasıl daha fazla kontrol altında tutulabileceğini ve azalan yangın tehlikesi sayesinde oyuncuların nasıl daha az riske atılabileceğini belirlemiştir. Böylece, sahnenin dördüncü duvarı ortadan kaldırılmış bir odaya (ya da daha ziyade, sessiz, yok sayılan, kulak misafiri haline gelen seyircinin kendisine) dönüşerek "dördüncü duvar" yaratılmıştır. Bu gelişme psikolojik açıdan daha gelişkin karakterlerin, açığa çıkarılacak sırlarla dolu iç mekânların yaratılmasını mümkün kılmıştır.

Ibsen'in *Hortlaklar*'ı (1881) gibi bir oyun bu türden değişimlerin hepsinin bir arada çalışmasıyla mümkün olabilmiş, aynı anda daha gerçekçi sahneleme, dekor ve ışık koşullarını hem yaratmış, hem de bu koşullar tarafından yaratılmıştır. Oyunların nasıl da değişken olduğuna ve kendilerini yaratan tiyatral koşullara nasıl bağlı olduğuna verilebilecek bir başka örnek de Ibsen'in *Bir Bebek Evi*'ndeki (1879) meşhur tarantella sahnesidir. Nora'nın neredeyse kendinden geçerek dans ettiği bu sahne oyunun önemli anlarından biri kabul edilir; tek laf etmeden Nora'nın psikolojik durumunu ve kadın üzerindeki dayanılmaz toplumsal baskıyı gözler önüne serer. Ama Ibsen'in bu sahneyi oyunun ilk gösteriminde Nora'yı oynayan oyuncunun tesadüfen yetenekli bir tarantella dansçısı olması nedeniyle yazdığı ortadadır.

Şans, fırsatçılık, hayırlı kaza, çıkar yol bulma, pratiklik, ne derseniz deyin adına, dram sanatının bileşenlerinden biri olagelmiştir; bugün "klasik" denen oyunların en kalıcı unsurlarından bazılarının metinle (hatta bazen yazarla) bir ilgisi olmadığını hatırlatan özelliklerden biridir bu. Modern dram bizde güçlü, silinmez izler bırakmıştır: Çıplak bir ağacın altında dikilen iki çapulcu, boğazına kadar toprak bir tepeye gömülü bir kadın, ıvır zıvır sattığı arabasını çeken bir köylü kadın. Modern dram bize "pinteresk" gibi yeni sözcükler kazandırmıştır. Bir başka örnek: Çek kardeşler Josef ve Karel Čapek'in 1923'te yazdığı *R.U.R* oyunu artan makineleşmenin sonuçları karşısında geleceğin işçilerine dönük bir uyarı niteliğindeydi. Bugünlerde oyun pek az okunup sahnelense de, bugün evrensel biçimde kullanılan bir sözcük icat edip dolaşıma sokmuştu: O sözcük 'robot'tu.

I. Bölüm

GERÇEKÇİLİK, DOĞALCILIK, SEMBOLİZM

1880 ile 1900 arasındaki yirmi yıl, yalnızca dram sanatı üzerine yeni fikirler geliştirilmesi, tiyatro uygulamaları ve oyun yazarlığındaki radikal değişimler açısından değil, bu gelişimlerin temposu bakımından da şaşırtıcıdır. Muhtemelen, modern dramın başka hiçbir döneminde bu yirmi yıla sığdığı kadar çok değişikliğe ve devrime rastlayamayız.

Bugün üzerinde durmaya değer bulduğumuz oyunların bazılarını kendi döneminde pek az insan izlemiş ya da okumuştur; Bernard Shaw'un yazdığı, Londra'nın kenar mahallelerdeki ev sahipleri meselesine değinen *Dullar Evi* örneğinde olduğu gibi. İlk kez 1892 yılında küçük bir izleyici kitlesinin karşısında (biraz da sansürün arkasından dolaşmak için kurulan) Independent Theatre'da oynanmıştı. Aynı sene, kimseciklerin bilmediği, görmediği, biraz gürültülü patırtılı bir eğlencelik olan *Charley's Aunt* [Charley'nin Teyzesi] neredeyse 1500 temsile ulaşmıştı. Bunun ne demek olduğunu anlamak için şu hesabı dikkate almak gerek: yüz temsil kayda değer bir başarıdır. Mo-

dern dram sanatına kısacık bir giriş yaparken bu iki tür oyuna eşit derecede yoğunlaşmak olanaksızdır ve bu tür tarihyazımlarının tercihi popüler ve "salt" eğlencelik olana karşı, ilerici ve yıkıcı olandan yanadır. Ama şunu akılda tutmakta fayda var: burada tartışılan her bir oyuna karşılık *Charley's Aunt* gibi düzinelerce oyun vardır.

Modern dramın ayırt edici özelliklerinden biri de gösterimlerin, yönetmen ve araştırmacı Herbert Blau'nun bize hatırlattığı gibi, "küçük odalarda büyük hesaplar" yaşanmasına neden olan talihsiz ve kısa ömürlü koşullara sahip olup sonradan kanonik bir nitelik kazanmasıdır. Oyun yazarı ve oyuncu Elizabeth Robins, *Bir Bebek Evi*'ni bilinmedik bir oyuncu kadrosuyla, "fakirhaneye benzeyen", "kodes gibi" bir tiyatroda, "pek az sayıda, solgun" seyirciyle birlikte izleyişini hatırlar sonradan. Onun açısından, bu, "bir oyuna benzemekten çok, özel bir buluşma gibidir, dört yanımız bizi yakalayan ve bırakmayan meselelerle ve insanlarla doluydu". Tiyatro tarihinin paradokslarından biridir bu; bugün öncü olarak gördüğümüz oyunlar başlangıçta son derece geçici ve geleceksizdir ve pek çok durumda gösterim metnin önüne geçmiştir.

Robins'in tarif ettiği bu yeni gösterim ve oyun yazarlığı biçimi –gerçekçilik– kök salmaktaydı; pek çok oyun yazarı, görünmez bir seyirci kitlesinin karşısında, yavaş yavaş açılan hikâyeyi karanlığın içinde oturup izlerken içine düştüğü kaçınılmaz pasifliği bertaraf etmeye çalışıyordu. Laurence Senelick, Avrupa'daki sansür yüzünden ve "kendini korumaya alan doğasıyla, tiyatro yönetimlerinin, sahnenin sanki emir almış gibi toplumun değerlerini savunma ve seyirciyi önyargıları içinde destekleme eğilimi" gösterdiğini

yazıyordu. Modern dram, burjuvaziyi pasif ve kendinden memnun pozisyonundan çıkmaya doğru dürtmek için onu şoke etmek, kışkırtmak ve öfkelendirmek girişimlerinden doğmuştur. Yine de, "işbirlikçi denek" olarak seyirci motifi yolda sık sık müzakere edilmek durumunda kaldı; zira burjuva seyirci oyun yazarlarının yönelttiği saldırılara uyanmıştı, her yeni şoku ustaca ve çabucak yumuşatıp sıkılmaya bile başlamıştı.

Emsal alınanlar

Aslına bakılacak olursa, onu 1880'lere tarihleyecek sıkı dikişli bir zaman çizelgesine uymasa da, modern bir tiyatralliğin başladığını işaretleyen dönemden çok daha önce sahne için bu türden oyunlar yazılmıştı. Böyle oyunların örneklerinden biri Georg Büchner'in *Woyzeck*'idir (1837). Sonradan Alan Berg'in operasını esinleyen bu eksik, parçalı oyun, kısmen kıskançlık, kısmen de o deli doktorun ona sadece bezelye yediren deneyine dahil edilmesinin yol açtığı olağandışı psikolojik durumu yüzünden karısını öldürmeye sürüklenen bir adamın öyküsü üzerine kuruludur. Oyunun –nedensellikle birbirine bağlanmış organik bir bütünlüğü olan sahneler yerine, birbirinden uzak parçalardan yapılmış– epizodik yapısı, bir de üstüne karakterin natüralist özellikleri ve (insanlarla koşulları arasındaki mücadeleye atıfla ve de vahşi ve yönetilemez dürtüleriyle yansıtılan) ortamı genellikle proto-modernistliği çağrıştırmıştır; yani, oyun kendi zamanının altmış yıl ilerisindedir. Benzer biçimde, Henrik Ibsen'in *Peer Gynt*'ü (1867) yine

epizodik yapısı ve kendilik meselesini arayan (ve arayıştan kaytaran) karşı kahramanıyla son derece modern bir görünüme sahiptir. "Kendin ol – yeter artık!" diye diye cezbettikleri Peer'i yeraltı dünyasına çekmeye çalışan yer cüceleriyle ve birinin büsbütün kendisi olmasının ne demek olduğunu anlama yolunda denemeleriyle süren bir serüveni sunar.

Peer Gynt dönemin pek çok diğer oyunu gibi uyaklı yazılmıştır. Ama, 1870'lere gelindiğinde, Ibsen, uyaktan yana şiirden feragat ederek, oyun metninin doğasını değiştirmiştir. Ibsen, Danimarkalı ünlü edebiyat eleştirmeni Georg Brandes'in dediği gibi, uyaklı yazmanın "tartışmaya açacağı pck çok problemi olan" modern edebiyatla uyumsuz olduğunu hissetmeye başlamıştı. Ibsen o dönemde sanatı hakimiyeti altına almış idealizmin üzerine gidiyor ve kendisine asıl ilham verenin "bilakis (...) insanın kendi doğasının tortusu ve artığı" (yani, Yeats'in "kalbin o köhne eskici dükkânı" dediği şey) olduğunu ilan ediyordu. Modern oyun yazarları davanın takipçisiydi, erkek ve kadın kahraman fikrine ya kafa tutuyor ya da onu yeniden kurguluyorlar, iyi ile kötü arasındaki keskin ayrımları belirsizleştiriyor ve sıradan insanların kahramanların malzemesinden yapılmış olabileceğini, beri yandan aristokratın temsil edilmeye kasaptan daha fazla değmediğini söylemeye başlıyorlardı.

Ibsen ve gündelik hayatın dramı

Ibsen, insan doğasının "tortusunu ve artığını"aktarmak için sadece düzyazıya değil, alelade ve sıradan olana da

dönmüştür. *Pillars of Society*'den [Toplumun Direkleri] (1877) başlayarak, kulağa sıradanmış gibi gelen ama bir yandan da derin psikolojik nüanslar barındıran bir dil kullanmıştır. Oyun kişileri duraksar, birbirinin sözünü keser, düşüncelerini sürdürmeyi beceremez ve nutuk ya da tirat atmazlar ama öyle derindirler ki dillerinin yapay basitliğinin altında tamamıyla açığa vurulabilir durumdadırlar. *Hortlaklar*'ın birinci sahnesinde, Manders, "Mrs. Alving, siz çok suçlu bir annesiniz," der. Bir sessizlikten sonra (sahne direktifi "yavaşça ve kontrollü" diye not eder) şöyle yanıtlar Mrs. Alving:

> MRS. ALVING: Diyeceğinizi dediniz, Pastor Manders. Ve yarın kocamın anısına bir konuşma yapacaksınız. Ben konuşmayacağım yarın. Ama burada sizinle konuşuyorum, tıpkı sizin benimle konuştuğunuz gibi.
>
> MANDERS: Elbette, yaptığınız şeyler için bahaneler bulmaya...
>
> MRS. ALVING: Hayır. Sadece bir şey söylemek istiyorum size.
>
> MANDERS: Evet?

Sonrasında, kadın, adama ona geçmişte ne olduğunu bilmediğini, ona yardım edebileceği halde etmediğini ve onu o felaket evliliğiyle baş başa bıraktığını ve göründüğünün tersine bir korkak ve bir riyakâr olduğunu söyler.

Merkezî anlardan birindeyiz, kasten aldatıcı bir dille örülmüştür bu an: Mrs. Alving kendi dilini bulmaktadır, aklından geçeni söylemektedir, hem de seyircinin önünde. Bu basite indirgenmiş diyalog Stephen Unwin'in

bütün İngiltere'yi dolaşan (şahane bir biçimde, Edvard Munch'un 1906'daki Max Reinhardt rejisi için yaptığı tasarımı yeniden yaratan) 2013 tarihli prodüksiyonunda alev alev yanar. Çünkü, bu versiyon, oyuncuya, Mrs. Alving'in kendi sesini aradığı pek çok anı da arkasına alarak, sesini bastırmaya çalışan bir sürü güçlü erkeğin arasında durup, birçok kez, "Bırak konuşayım (...) konuşmak istiyorum," dedirtmiştir.

Dil, duruma uymaktadır. Ibsen her bir seyircinin bakar bakmaz tanıyacağı aile içi ilişkileri ve toplumsal sorunları betimlemektedir: sığ, mutsuz evlilikler, hayallerini gerçekleştirememiş zevceler, mali sıkıntılar ve iflaslar, sanayileşmenin yol açtığı kirlilik ve çevreye verilen zararlar, politik yozlaşma ve örtbas etmeler. Ama bu da gündelik meselelere ve karakterlerine bir derinlik ve bağlam kazandırmış ve bunu yaparak neyin doğru, neyin yanlış olduğuyla ilgili varsayımlara kafa tutmuştur. *Bir Bebek Evi*'nde (1879), Nora, Mrs. Lindle'a, kocasını sağlığına kavuşsun diye İtalya'ya, hayatını kurtaracak o yolculuğa çıkartmak için ihtiyacı olan parayı borç alabilmek uğruna ölüm döşeğindeki babasının imzasını nasıl taklit ettiğini, sırrını anlatır. Yaptığından pişman değildir, çünkü hayırlı bir sonuca ermiş ve kimseye zarar vermemiştir. Ve ona inanmak durumundayızdır. Zaten bütün bunlar oyun başlamadan çok önce olmuştur; Ibsen çoğu yazarın bitireceği yerden başlamıştır, olaylardan ziyade olayların *sonuçlarına* odaklanmıştır ve seyirci bu karmaşık serim sahnesine dikkat kesilmek ve yavaş yavaş ortaya çıkan parçacıklardan geçmişi yeniden kurmak durumundadır. Otuzuna gelmiş bir kadın yeni evli toy halinden çok daha ilginçtir ve Ibsen,

'evlilikle nihayet bulan oyunlardansa, evlendikten sonra ne olduğunu gösteren oyunlar çok daha evladır' demeye getirmektedir.

Yani, nesnel gerçekçilik kapsamında bir deneme olmaktan ziyade, *Bir Bebek Evi*'nde alttan alta tiyatral ve performatif bir fısıltı vardır. (Oyunun adının İngilizce çevirisi aslında "bebek yuvası" anlamına gelen, Danca-Norveççe "et dukkehjem"sözcüğünü karşılamaktan acizdir; çünkü Ibsen bir yandan da çifte standartların hüküm sürdüğü bir dünyada kadınların kendilerini yuvalarında hissetmelerinin mümkün olup olmadığını sorgulamaktadır.) Oyun, kimliğin yapay bir inşa olduğunu iddia etmektedir: Nora'nın, kendisine yeni bir rol yaratırken (ve yeniden yaratırken), yani kendini rol yaparken seyredişini seyrederiz. Eğer yaratılabiliyorsa, bu, aynı zamanda yıkılabileceği ve daha iyi malzemelerle yeniden yapılabileceği anlamına da gelir. Bu, olayların gösterilmeyip de Nora'nın ağzından aktarılmasının da nedenidir; seyirci olayları *onun* gözünden görür, karakteri ve eylemi *onun* sözlü ipuçlarıyla kurar. Oyun 'kendiliğin icrası' nakaratını tekrar eder durur ve sonunda toplumsal cinsiyet rolleri tersine çevrilir: son tartışma sahnesinde, Nora, Torvald'ın "ayağa fırlayıp kendini zor tutması" karşısında bile sükûnetle konuşur. Kontrolü ele alır ve kararlı bir biçimde söze girer, erkek çöker, savunmaya geçer ve neredeyse histerikleşir. Birkaç kısa ama çarpıcı diyalogda (Torvald: Hiçbir erkek sevdiği kadın uğruna haysiyetini feda etmez. Nora: Ama milyonlarca kadın tam olarak bunu yapar), Emile Zola'nın deyimiyle, Ibsen bize sadece "bütünüyle işlevsel sözcükleri" verir.

Zola hep modern tiyatronun ilham almak için 19. yüzyıl Avrupa'sının giderek artan bilimsel bağlamına bakması gerektiğini vurguluyordu. Darwin'in *Türlerin Kökeni Üzerine* (1859) ve *İnsanın Türeyişi* (1871) başlıklı kitapları insanların hem birbiriyle, hem de çevreleriyle ilişkilerini araştırması için sanata yeni imkânların kapısını açmıştı. Ne ölçüde (bir yere kadar müdahale edebildiğimiz) çevremiz tarafından ve ne ölçüde (elimizden hiçbir şeyin gelmediği) kim olduğumuzu belirleyen kalıtsallık tarafından şekillenmekteyiz? Bugün bu tartışmayı "tabiat ve yetişim" tartışması diye adlandırıyoruz.

Zola oyun yazarlarını bu bilimsel düşünceyi ön plana çıkaran oyunlar yazmaya teşvik ediyordu. "Toplumda hiçbir şey sabit değildir," diye yazıyordu, "her şey sürekli bir hareketin içinde taşınmaktadır." Darwinci doğal seleksiyon türlerin olduğu gibi kalmadığını, zaman içinde değiştiğini göstermişti ve bu da doğada büyük bir tasarım ya da plan olduğu meselesini tartışmalı hale getirmişti. Doğanın gelişimini yöneten bir merci yoktu; süreci bütünüyle rastlantı ya da kör talih yönetiyordu. Kesin olan tek şey değişimdi, bu da insanın koşullarının, hikâyelerinin ve kişiliğinin değişmesine yol açıyordu. Zola "sahnede, bilimsel açıdan incelenen (...) kanlı canlı" insanlar görmek istiyordu. Kendini "anatomi uzmanlarına, analizcilere... [ve] insan verilerini derleyenlere" yakın buluyordu.

Bu türden düşüncelerin çekiciliğine kapılsa da, kimi oyun yazarları tiyatro sanatının hayatın bilimsel açıdan birebir ifadesi olması gerektiği konusunda huzursuzdu.

Bilime yürekten bağlı ve tıpkı Ibsen'inki gibi farklı fazlara ayrılmış bir yazarlık kariyeri olan Strindberg, Zola'ya selam çakıp, *Matmazel Julie*'yi (1888) yazmıştı; bu oyunla "her şeyin fotoğrafını çekip hiçbir şeyi faş etmeyen", "yanlış anlaşılmış natüralizm"le "kudretli insanî güçler arası çekişme"yi gösteren, bunlar arasındaki çatışmalardan zevk alan "heybetli natüralizm"i birbirinden ayıran yeni tür bir oyunu ilan ediyordu. Üstelik, yazarları, gerçekliği tarafsız bir biçimde yansıtmak yerine, öznel bir yerden görmeye çağırıyordu; örneğin, *Matmazel Julie*'nin bizi biçimleyen ve güdüleyen kaçınılmaz güçlerin ve çevrenin birey üzerindeki baskılarını keşfetmesinin, Julie'nin yoldan çıkmasını büyük ölçüde annesinin feminizmine bağlayan ve sonuçta Julie'nin "yarı kadın-yarı adam" haline geldiği bir kadın düşmanlığı tarafından açımlanması.

Matmazel Julie, aristokrat Julie ile uşağı Jean arasındaki cinsel çekimin yıkıcı sonuçlarını göstermektedir. Sevişmeleri elbette gösterilmez; zira sahnede uygulanabilir değildir, her şey çiftlikte köylülerin düzenlediği dans sırasında, sahne dışında olup biter. Dansı izlerken, yan odada ne olup bittiğini tahmin ederiz. Çift yeniden ortaya çıktığında Jean zaferini ilan eder ve kadının başka bir yerde başlayacakları yeni bir hayata ilişkin umutsuz hayalini yıkar: "Bir hizmetçinin fahişesi, bir uşağın orospususun, çeneni kapa da çık git buradan! Kaba saba olduğum konusunda vaaz veren sendin, değil mi?" der ona. Onun gözünde hiç kıymeti olmadığını, hem cinsel, hem de sınıfsal bakımdan düşkünleştiği için artık bir geleceği kalmadığını gören Julie intihar eder.

Düşkün kadınlar tam bir 19. yüzyıl tipi olarak oyunlarda ve edebiyatta geniş bir yer tutuyordu. Açık cinsel-

likleriyle kısa bir süre seyirciyi gıdıkladıktan sonra akamete uğrattıkları dünyaya ahlakı geri vermek için istisnasız bir şekilde intihar ediyor, ölümcül kazalara uğruyor ya da hastalıktan ölüyorlardı. *Matmazel Julie* bu kalıbı izliyordu; Henry Arthur Jones'un *The Case of Rebellious Susan* (1894) [Asi Susan Vakası] ve Arthur Wing Pinero'nun *İkinci Mrs. Tanqueray*'i de (1893) öyleydi. Bu ikinci oyun, Mrs. Patrick Campbell tarafından oynanan düşkün başkadın rolüne yönelttiği anlayışlı tutumundan ötürü sansasyon yaratmıştı. Bu oyunla çağdaşı olan Oscar Wilde'ın *Ehemmiyetsiz Bir Kadın* oyunu arasındaki fark aydınlatıcıydı: her ikisi de düşkün, günahkâr kadınları gösteriyordu ama Paula Tanqueray utançtan ölürken Wilde'ın Mrs. Arbuthnot'u bütün bunlara değdiğini beyan ediyordu – yine olsa, yine yapardı. "Utancımdan doğan çocuk, varsın öyle kalsın!" Ölmek bir yana, oyunun sonunda kendini baştan çıkaran adamı "ehemmiyetsiz bir adam" diyerek aşağılayacaktı.

Eski biçimler, yeni sesler

Buraya kadar ele aldığım oyunlar 19. yüzyılın iki temel tiyatral formuna ait unsurlar içeriyordu: melodram ve iyi-kurulu-oyun. Melodramlar, genç saf kız, kahraman kötü adam gibi stok karakterlerin yanı sıra, gerilimi askıya almalara ve tamamı sahnede gösterilen tren kazaları, şelaleler, orman yangınları ve su dolu mağaralar gibi nefes kesici sahne tasarımlarına başvuruyordu. 1850'lerin ilk yıllarında, *Sam Amca'nın Kulübesi*'nin sahne uyarlamasının direktiflerinde, Legree ve havlayan av köpekleri tarafın-

dan kovalanan Eva'nın yüzen buz kütleleri arasında kaçışı ayrıntılı bir biçimde tarif ediliyordu.

Bu melodramatik seyirlikler eğlenceli olsa da, seyirciler daha fazla öz peşindeydi. 1860'larda bile, İngiltere'de, T.W. Robertson "tencereli tavalı" domestik oyunlarıyla sahneleri daha da büyük bir gerçeklikle tanıştırıyordu. Oyun kişileri doğal bir dille konuşuyor, evlilik ve flört gibi aile meselelerini tartışıyorlardı. Kırım Savaşı sırasında bir kulübede geçen *Ours* (1866) [Bizimkiler] oyunundaki gibi, uzak bölgelerde geçen sahneler bile evcilleştiriliyordu: flört eden genç çift koca bir kazan muhallebi yapıyor ve egzotik olanı tanıdık bir İngiltere'ye dönüştürüyordu. Oyun kişileri psikolojik anlamda iyi çizilmemiş olsa da, oyunları fazla duygusallaşmanın kenarında sallansa da, Robertson oyunlarına doğal, gündelik bir dil getirmeyi başarmıştı. Ama tiyatroya çizmek istediği kalıp, başrol oyuncuları Sardou, Dumas fils ve Scribe olan bir Fransız üretimi ve iyi-kurulu-oyunun güçlü şöhretiyle bir parça yoldan çıkarılmıştır.

19. yüzyılın ikinci yarısında Avrupa tiyatrosuna hakim olan *pièce bien faite* [iyi-kurulu-oyun], karmaşık bir olay dizisiyle, tanınabilir karakter türleriyle, tam da en kritik anlarda bulunan ve kimliklerin ifşa olmasına yol açan (mücevher, mendil, mektuplar gibi) bir dolu nesneyle, riskli durumlar ve (*Kamelyalı Kadın*'ın üst sınıftan fahişesi gibi) düşmüş kadınlarla ilgileniyordu. Wilde'ın toplumsal dramları bu araçlar konusunda bir yandan durmadan el yükseltiyor ("Bu da ne?" diye bağırıyordu *İdeal Bir Koca*'nın Mabel Chilters'ı, "Biri buraya elmas broşunu düşürmüş!"), bir yandan da düşmüş kadınların hor görülmesine meydan okuyordu. İyi-kurulu-oyun, tipik bir biçimde *serim*, *doruk*

ve sonuç (heyecanlı bir eylemin son sahnelere doğru ikna edici bir biçimde çözüme kavuşması) hattını izliyordu. Bu, Zola'nın "tiyatro fabrikasyonu" diye küçümsediği ve günün birinde yerini "gözlem sahnesi"ne bırakmasını istediği şeydi. İyi-kurulu terimi kulağa bir iltifat gibi gelse de, durum aslında tam tersiydi.

Ibsen, bu dram metni türünü, bir doruk ve ardından çözümle değil de oyunun işaret ettiği ama çözümünü göstermediği meseleyle ilgili bir tartışmayla bitecek şekilde yeniden yapılandırmıştı. Perde *Hortaklar*'ın üstüne kapanırken acılı Mrs. Alving oğluna öldürücü morfin dozunu enjekte etmekle etmemek arasında kararsız, öylece kalakalır; perde kapandıktan sonra ne yaptığını düşünme yükünü seyircisinin omuzuna yıkar. *Bir Bebek Evi*'nin sonunda, Nora, muhtemelen dönmemek üzere kapıdan çıkar ve az önce söylediği gibi, ne eğitimi, ne yeteneği, ne de parası olan biri olarak bundan sonra ne yapabileceği konusunda hiçbir ipucu vermez; o dönemin kibar kadınları için kabul edilebilecek tek mesleği, özel hocalığı da yapamayacağına göre ne olacaktır? Oyunun tiyatroda ve edebiyatta, perde kapandıktan sonra Nora'ya ne olduğunu düşünen ve biri de Shaw tarafından kaleme alınmış pek çok devamı yazıldı. Almanya'daki gösterimlerden birinde, Nora'yı Torvald'ın önünde yerin dibine batıran, eğer giderse annelik görevlerini de yerine getiremeyeceğinin söylendiği sahne (Ibsen'in kendi döneminde yazarların yeterince korunmamaları nedeniyle yazmak durumunda olduğu bir sahneydi bu) değiştirilmişti.

Kısacası, Ibsen'in oyunları burjuva seyircilerinin kendileri denli tanıdıkları türden insanları ve meseleleri gösteriyordu. Dönemin eleştirmenlerinden biri, evli çiftlerin

Bir Bebek Evi'nden çıkıp evlerine giderken, arabanın bitişik koltuklarında kendi mutsuz ilişkilerinin bir yansımasını ve tahlilini görmenin şokuyla öylece kalakalacaklarını söylüyordu. Ibsen'in karakterleri melodramı tanımamızı sağlayan iyi-kötü ayrımını yıkıyorlardı. Mesela, Krogstad ve Torvald kendilerince sevimli karakterlerdir, fakat onlar da kendileri ve toplum tarafından koşullanmış beklentileri hakkında bir şeyler öğreniyordur. Ibsen her birimizin toplumsal kuralların ve yanlış ideallerin kurbanı olduğumuzu gösterdi. Ama, bir yandan da, toplumsal yapıların temelindeki yalanları ortaya çıkarmaya yönelik kendi coşkusunu sorgulamaya da muktedirdi. *Yaban Ördeği* (1884), bir çiftin ilişkisi ve bir kız çocuğunun gerçek babası hakkındaki gerçeklerin ifşa edilmesinin sonucunda ortaya çıkan tek şeyin küçük bir kızın derin hayal kırıklığı, nihayetinde, inkârı olduğunu gösterir. Neye yaramıştır gerçeğin açığa çıkması? Oyunun sorduğu soru budur. İnsanların, hayatlarını mümkün kılan ömürlük yalanlara ihtiyaçları vardır.

Komik rahatlama

Ibsen'in fikirlerini komedi ve farsta uygulanmak üzere tamamen değiştiren Oscar Wilde'ın tiyatrosu da *Dürüst Olmanın Önemi*'ndeki (1895) Bunbury* bahanelerinde

* İngilizce metinde geçen 'bunburying' fiili, Oscar Wilde'ın söz konusu oyunundan türetilmiş bir fiildir. Oyundaki Algernon'un bütün toplumsal görevlerinden kaçmak için uydurduğu, hiç var olmayan hasta arkadaşı Bunbury'e atıfla üretilmiştir ve yaklaşık olarak 'sudan bahane' anlamında kullanılmaktadır. [ç.n.]

olduğu gibi yalanla, maskelerle, masum aldatmalarla ilgilenmeye devam etmiştir. Wilde, dürüstlük, iyilik ve ahlak gibi burjuva kavramlarını tehdit etmiştir. Bir adamın müstakbel karısı açısından kişiliği değil de taşıdığı isim önemlidir ve o isim Ernest (Dürüst) olmalıdır, başka türlüsü olanaksızdır. Genç bir kadınla daha yeni tanıştığı bir adam arasında mektuplar, günlük sayfaları ve yüzükle bir ilişki kurulmuş, daha yeni tanışmış iki genç kadının arasında çabucak kurulmuş yakınlık, aslında, aynı adam için rekabet etmekte olduklarını (tesadüf eseri) fark ettiklerinde aniden bir canavarlığa dönüşmüştür. Aristokrat ve baskıcı bir anne müstakbel damadını şuradan ölçecektir: "'Sigara içiyor musunuz?' 'Maalesef evet.' 'Bunu duyduğuma sevindim. Her erkeğin böyle meşguliyetleri olmalı. Londra aylak adamdan geçilmiyor.'"

George Bernard Shaw, Wilde'ın kelimelerden yaptığı havai fişeklere bayılan biri olarak, nüktedanlığı dramatik araçlarından biri haline getirmiştir; acı ilaçları şekerle kaplamanın bir yoludur bu. Başlangıçta müzik ve tiyatro eleştirmeniyken Ibsen'in oyunlarıyla karşılaştığında yüzünü oyun yazarlığına çevirecek ve 1890'ların ortalarında elli yıla yayılacak ve getirdiği tiyatral yenilikleri (II. Bölüm'deki Court Tiyatrosu bölümüne bakınız) kalıcılaştıran onlarca oyun yazacaktır. Shaw'un *Mrs. Warren's Profession* [Mrs. Warren'ın Mesleği] (1893) adlı oyunu, mesleklerden bir meslek olarak fahişeliği olduğu gibi anlattığı için Lord Chamberlain tarafından yasaklanmış ve Londra'daki ilk gösterimi için 1925'i beklemek zorunda kalmıştır. (Kutu 1'e bakınız.)

Shaw (tıpkı Wilde gibi) oyunlarda kadınların ele alınışına getirdiği yenilikle Ibsen'le birlikte anılmıştır. Ibsen,

Kutu 1: Sansür

Britanya'daki tiyatro sansürü 1737'den 1968'e kadar sürmüştür. Yazarlar, oyunlarını, gösterim izni verilip verilmeyeceğine karar veren Lord Chamberlain'e onaylatmak durumundaydı. Chamberlain, genellikle, gösterilebilmeleri için oyunların belli yerlerinin değiştirilmesini istiyordu; çoğunlukla politik, cinsel ya da ahlaki açıdan şüpheli bölümlerin çıkartılmasını talep ediyordu. Bazen de, Ibsen'in *Hortlaklar*'ı (1881) ve Shaw'un *Mrs. Warren's Profession*'ı (1893) örneğinde olduğu gibi, hiç lisans vermediği oyunlar da oluyordu.

Shaw, pek çok yazar gibi, tiyatro sansürünü protesto etmiş ve yeni Avrupa oyunlarını ve onun yazdığı oyunları abonelikle çalışan özel birtakım mekânlarda gösteren bağımsız tiyatro topluluklarıyla işbirliği yaparak sansürün etrafından dolaşmıştı. Wilde da dâhil olmak üzere diğer başka yazarlar ise, dâhiyane yöntemlerle, sert toplumsal eleştirilerini iyi-kurulu-oyun tekniğini kullanıyormuş gibi görünen ama bir yandan da onun altını oyan parlak bir nüktedanlık örtüsü ve masum görünen durumların altına gizliyordu.

Wilde'ın müthiş bir lezzet taşıyan şakacı paradoksları –"Hiçbir şey ifrat kadar başarıya ulaşmaz"– seyircilerini silahsız bırakıyor ve ikiyüzlülüğü ortaya serişini ve ödev ve erdem gibi püriten değerlere saldırışını gizliyordu. Wilde ciddi oyunlar kadar komedinin de "toplumsal meseleleri" "tartışmaya açabileceğini" etkili bir şekilde göstermişti. Clotilde Graves'in en başa-

rılı oyunu *A Mother of Three* (1896) [Üç Çocuklu Bir Anne], benzer şekilde, kadınların hayatta da, sahnede de erkeklerin rollerini üstlenebileceklerini farsla göstermişti. Shaw, oyun hakkında kalem aldığı eleştiride, oyunun seyirciyi "neredeyse aralıksız güldüren" "şakacı tonu"ndan söz etmişti.

"modern tragedya" diye nitelendirdiği *Bir Bebek Evi*'ne yazdığı önsözde, "Erkeklerle kadınlar için başka başka yasalar vardır," diye yazıyordu. Bir eleştirmen, *Hortlaklar*'ın "temelde bir kadın oyunu, kadınlara seslenen bir kadın hikâyesi" olduğunu söylüyordu.

Ibsen'in oyunun asal kişisi olarak bir kadına odaklandığı oyunları, oyun yazarlığına ilişkin devrimci tutumunun bir parçasıydı. Nora'dan Bayan Alving'e, *Denizden Gelen Kadın*'ın Ellida'sından, *Hedda Gabler*'in Thea ve Hedda'sına, *Yapı Ustası*'nın erken olgunlaşmış Hilde Wangel'inden *Little Eyolf*'un cinsel açlık çeken Rita Allmers'ına ve diğer karakterlerine, Ibsen, sahnede kabul edilebilir dişil davranışları kadınlık meselesi üzerinden sorgularken hep el yükseltti. Tiyatro araştırmacısı John Gassner'ın Ibsen oyunlarının "zihinsel iklimi" dediği şeyin anahtar unsurlarından biri olan kadınların içinde bulunduğu kötü durumu Ibsen modern tiyatronun meselelerinden biri olarak gören ilk oyun yazarları arasındaydı. İlk defa 1894 yılında kullanılan Yeni Kadın tiyatrolarda hızlıca yer edindi. Kimi oyun yazarları onunla dalga geçerken, başka bazı oyun yazarları da, karakter ve durum anlamında, yeni kadının açtığı imkânları takip etti.

Bu yeni imkânları kovalayanlardan biri de 1890'larda Londra'da bulunmuş ve kimi Ibsen oyunlarının prömiyerlerinde oynamış ve bir aşamada da oyuncu Marion Lea ile birlikte bu tür oyunları sahnelemek için kendi tiyatrosunu kurmuş Amerikalı oyuncu, oyun yazarı ve romancı Elizabeth Robins'tir. 1893'te, Robins ve yakın arkadaşı Florence Bell, İsveççe'den kısa bir hikâye çevirip sahneye uyarlamış ve isimlerini kullanmadan *Alan's Wife* [Alan'ın Karısı] adıyla oynamışlardı. Oyun, sorunlu doğmuş çocuğunu açıklamayı reddettiği bir nedenle öldürmüş ve bütün davası boyunca suskunluğunu korumuş bir kadın hakkındaydı; seyirci de dahil olmak üzere herkesi tahmin yürütmek durumunda bırakıyordu: bir ötenazi miydi bu? Anne sevgisinin aşırı, hatta çarpıklaşmış bir işareti miydi? Doğum sonrası depresyonu muydu ya da kocasının bebek doğmadan kısa bir süre önce ölmesinden duyduğu keder miydi? Londra sahneleri daha önce evlat katline tanık olmuştu ama hiçbiri bu denli rahatsız edici bir belirsizlik taşımamıştı. Benzer biçimde, Minna Canth'ın *Anna Liisa*'sı (1985), bebeğini öldüren ve eyleminin büyüsü içinde belli bir çekicilikle tasvir edilen kadın kahramanıyla Helsinki'de gösterildiğinde seyircileri müthiş rahatsız etmişti. Bir tek Tolstoy'un beş perdelik tragedyası *Karanlığın* Gücü (1886) bebek katlinin daha üzücü bir tasvirini içerebilmiştir.

Evlat katilinden frengiye (Ibsen'in *Hortlaklar*'ında ve Brieux'nün *Damaged Goods* oyununda kullanılmıştır), emzirmekten fahişeliğe ve intihara, son derece dar bir çer-

çeve içinde düzenlenmiş rollerine isyan eden kadınlarla, tiyatro gitgide daha tartışmalı konulara el atıyordu.

Belki de tiyatronun başka alanlarında –sahne tasarımı, oyunculuk, yayıncılık gibi– yeni tür oyun metinlerinin yazımına katkısı olan eşzamanlı devrimler patlak vermemiş olsaydı, bütün bunlar yaşanmayacaktı. (Hâlâ kullanımda olan tehlikeli gaz lambalarının yerine) elektrik aydınlatmasının yarattığı esneklik olmasa, kutu dekor, incelikle işlenmiş sahne tasarımı ortaya çıkmamış olsa ya da (1887 Bern Konvansiyonu gibi) oyun yazarlarını koruyan telif yasaları yürürlüğe girmemiş olsa, Ibsen'in, Robins'in, Strindberg'in, Shaw'un ve kimi başka öncü yazarların o derinlikli ve kuvvetli diyaloglarını hiç duyamayabilirdik, karakterlerin psikolojik nüansları yitip gidebilirdi.

Bu türden değişikliklerin, iç mekânları detaylarıyla anlatmanın yanı sıra, karakter hakkında da fikir veren sahne direktifleri yoluyla metinlere nasıl yansıdığını görmek mümkündür. Ibsen'in bazı oyunlarının prömiyerini yapan Paris'teki Théâtre Libre'in yönetmeni André Antoine, tiyatral natüralizmin öncülüğünü yapmış ve seyirciye sırtını dönerek oynamak ya da sahnede fısıltıyla konuşmak gibi radikal adımlar atmıştır. Bunu yapmasını sağlayan şey, elektrik aydınlatması sayesinde, seyircinin karanlığın içinde "görünmez" ve sessiz oturuyor olmasıydı. Bugün için bunlar artık kabul ettiğimiz ve üstünde konuşmaya değmez meselelerdir ama o dönemde Francisque Sarcey gibi muhafazakâr eleştirmenleri çıldırtabiliyordu. Kısacası, dramatik yeniliklerle teknolojik gelişmeler el ele ilerliyordu.

Toplulukların sahnedeki davranışları da radikal fikirlerle yeniden ele alınıyor ve yeni tiyatral realizmin asal

anahtarlarından biri haline geliyordu. Alman temelli Meiningen Saray Tiyatrosu'nun, her bir oyuncunun, ne kadar önemsiz olursa olsun, rolüne bir karakter yüklemesine ve böylece kalabalıkları durağan ve yapay olmaktan ziyade dinamik kılan uygulamalarından türemiş bir cümle, hırslı oyunculara söylenen bir vecize olarak sık sık tekrarlanmıştır: "Önemsiz rol yoktur, önemsiz oyuncu vardır." Bu türden gelişmeler tiyatral deneyimin doğasını değiştirirken, bazı yerlerde de gerçekçi konuların ve sahnelemelerin gündelikliğinden ve sıradanlığından yakınmalar artıyordu. Sahnenin maddiliğinden, oyuncu bedeninin fiziksel gerçekliğinden usanan tiyatro, sembolizm ve avangard denemelerle gerçek ve somut gündelik yaşama pek de başvurmayan, daha imalı, soyut ve metafizik oyunlarla yüzünü yeni bir yönelime dönüyordu.

Yeats'in "Vahşi Tanrı" dediği şey, tiyatral ifadesine, sonradan Alfred Jarry'nin konusu, sahnelenişi ve müstehcen dili (oyunun ilk sözcüğü açıkça Fransızca bok demek olan "merde" sözcüğünü çağrıştıran "Merdre!"dir) yüzünden skandal yaratan *Kral Übü*'sünde (1896) kavuşacaktı. Oyun, sadece Macbeth'in değil, Jarry'nin okul günlerinde obez, beceriksiz bir despot olarak nitelendirip göbeğinde hedef tahtası çizili, asa yerine de bir tuvalet fırçası taşırken gösterdiği öğretmenlerinden birini betimlediği yazılarının da bir pastişiydi [Resim 1]. Jarry'nin çevresinde sanatçı arkadaşları vardı, Sérusier, Vuillard ve Toulouse-Lautrec gibi isimlerin de dâhil olduğu Nabis adlı avangard bir topluluktu bu. Sanatçılar (Jarry'nin deyimiyle) "mavi göğün altında karla kaplı ovalara açılan kapılar, üstünde saat olan şömine raflar, salınarak kapı aralığına dönüşüyor ve



Resim 1. "Merdre!" Alfred Jarry'nin karikatürvari ve dışkı imalı tahtabaskısı, elinde asa yerine bir tuvalet fırçası tutuyor. 1896 tarihli *Kral Übü* gösterimi; Théâtre de l'Œuvre, Paris.

kitap raflarına tünemiş küçük filler otlayabilsin diye yatakların ayak ucunda boy atmış palmiyeler"i münasebetsizce bir araya getiren sürekli bir fon perdesi boyamışlardı.

Kral Übü hem gerçekçi tiyatroyla, hem de Wagner'in dram metninin ve performansın bütün unsurlarını (müzik, metin, sahne tasarımı, ışık) *Gesamtkunstwerk* içinde ideal bir senteze dönüştürmesiyle dalga geçiyordu. Ve bu oyun da aynı konsept üzerine kurulu sembolist oyun met-

ninin doğduğu tiyatroda yapılıyordu. Wagner'in uzun ömürlü mirası tiyatrallik vurgusu üzerine kuruludur. Ancak, tiyatro tam da "bütünleşik sanat"a karşı tepkinin içinde –bu uyumlu estetik de, gerçekçilik kadar "sahte" olması nedeniyle, eşit ölçüde güvensizlik üretmeye başladığında– kendini yeniliyordu. Tiyatro tarihçileri Alan Ackerman ve Martin Puchner, modern dramanın sürekli "gerçekçiliğin somut detaylarıyla soyutlama poetikası arasında gidip gelmesinin"onun en yapıcı niteliklerinden biri olduğunu söylerler. Modern dramanın en temel özelliğinin, yeniden bir araya getirilmek üzere tiyatral formları ve konvansiyonları parçalayan, hatta –avangard tiyatro vakasında görüldüğü üzere– kendine bile saldırıp yok etmeye muktedir yaratıcı bir yıkıcılık olduğundan dem vururlar.

Belçikalı oyun yazarı Maurice Maeterlinck, oyun metinlerini gündelik hayatın soyut, metafizik ve şiirsel boyutlarına değil de sıkıcı, maddi ve somut gerçekliğine bağlayan natüralistik zinciri kırma çabasıyla 1890'larda sembolist tiyatroyu geliştiriyordu. İlhamını da sadece Baudelaire gibi, Mallarmé gibi sembolist şairlerden değil, gündelik, sıradan konuşmaların altında karakterlerin içsel kendiliklerini açık eden konuşmalarla, "ikinci dereceden diyaloglarıyla", *Yapı Ustası*'ndan (1892) *Biz Ölüler Uyanınca*'ya (1900) kadar, Ibsen'in son dönem oyunlarından alıyordu.

Maeterlinck'in *L'Intruse*'ü [Evin İçi] ve *Les Aveugles*'ü [Körler] bir bakıma bu modelleri takip ediyordu fakat, yarattığı durağanlık tiyatrosu içinde, soyutlama ve gizem uğruna gerçekçiliği reddetme konusunda çok daha ileri

gidiyordu. Karakterler, karanlıkta öylece oturup, rüzgârda savrulan yaprakların sesini dinleyerek, henüz gerçekleşmemiş ya da hiç gerçekleşmeyecek gizemli olaylardan konuşarak bekliyordu. Bu oyunlarla yirminci yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkacak Samuel Beckett tiyatrosu arasında doğrudan bir bağ vardı.

Modern üslup olarak trajikomedi

Moden dram; trajik ve komik gibi keskin kategorileri ortadan kaldırmıştı ve Rus oyun yazarı Anton Çehov bu anlamda öncü isimlerden biriydi. Sembolist tiyatroyu tiye alan *Martı* gibi oyunlar ya da, örneğin, 1890'ların sonunda yazılmış *Vanya Dayı*, komedya ve tragedya arasındaki sınırı belirsizleştirmiş ve dramın en temel malzemesi olan aksiyonun yerine büyük ölçüde konuşmayı geçirmişti. "Tatlım, lütfen beni Vanya ile yalnız bırakma," diyordu Serebryakov, karısına, "şimdi başımın etini yiyecek yine."

Çehov oyun metnine monologu yeniden sokmuş ve bir bakıma onu yeniden icat emişti, zira monologlar şimdi daha çok "konuşma"ya benziyordu ama, bu uzun konuşmalardan beklenebileceğinin tersine, ille de bir şey ifşa edilmiyordu. Bu karakterler çok konuşup az eylediğinden, ilk bakışta gevşek ve zayıf bulunabiliyordu; ki bu nedenle Çehov "eylemsizliğin yazarı" olarak adlandırılmıştı ama Maeterlinck'in statik oyunlarıyla kıyaslandığında olaylarla dolup taşan metinlerdi bunlar. İç çelişkilerin, duyguların, tutku ve arzuların ipuçlarının Çehov'un diyaloglarına nasıl da nakşolduğunu Rus oyuncu ve yö-

netmen Konstantin Stanislavski yeni kurulan Moskova Sanat Tiyatrosu'nda, 1898 yılında sahnelediği *Martı*'dan başlayarak, oyuncunun role hazırlanmasını geri dönülmez biçimde değiştiren devrimi başlatmasıyla göstermiş oluyordu. Oyuncunun kendi duygularının ve tarihinin kapısını alt metin için tıklatan ve "duyu belleği" ve "büyülü eğer"e (varolan bir 'tip'i benimsemek yerine, aktörün kendini karakterin yerine koyması) yönelen organik ve bütünsel sistemi, oyuncunun bedenini ve aklını iş başına çağırıyordu.

Bu anlamda, 1880-1900 dönemi, oyunculuğu ve tiyatroyu boyunduruğu altına alacak güçlü bir yeni metodun ortaya çıktığı dönemi işaretliyordu; ama, bu arada, yönteme karşı tepkiler boy atmaya başlıyor ve sahneye ilişkin en yaratıcı yıkımların içinden türeyeceği döneme giriliyordu.

Gerçekçiliği sorgulamak

İnsan yeni gerçekçi tiyatronun o dönemde nasıl da devrimci olduğunu kolayca unutabilir. "Doğalcılık ve gerçekçilik kendilerini egemen politik ve ideolojik düzenin ifadesi olarak görmeyen ilk dramatik üsluplardı," diye yazacaktı tiyatro kuramcısı W.B. Worthen, "tersine, orta sınıf toplumunun değerlerini ve kurumlarını eleştiriyorlardı." Ama mesele, gerçekçi *temsille* hiçbir şeyin değiştirilemeyecek olmasındaydı; modern topluma karşı eleştirel bir tutum almasına rağmen, "gerçekçi oyunlar, içinde karakterlerin hayatlarını sürdüğü ortam olarak dünyayı ve mevcut değerlerini zımnen değişmez ve değiştirilemez ka-

bulleniyordu". Bu, daha önce sözü edildiği gibi, Zola'nın Darwin'i kucaklayışının ardındaki değişim dinamiğinin tam tersiydi.

O günden bu yana gerçekçiliğe karşı oluşan bir tepkinin, tiyatro araştırmacısı Elin Diamond'ın isabetli bir biçimde "mimesis'i bozma" arzusu diye adlandırdığı yönelimin bu dönemi takip eden yıllarda tiyatronun itici gücü haline gelmesinde şaşılacak bir şey yoktur. Kavramsal düzeyde "gerçekçilik" hem imkânsızdır hem de sorunludur. Herkesin gerçeğini aynı anda temsil etmek diye bir şey olabilir mi? Zenci olduğunuzda, kadın olduğunuzda ya da Avrupa dışından geldiğinizde hiçbir şey aynı olmayacaktır. Tiyatro hiç de öyle doğaya tutulmuş bir ayna işlevi üstlenemez, zira her zaman kendi bakış açısını dayatan ve hayatın hangi bölümünü yansıtacağını seçen, kısacası aynayı tutan bir kimlik olacaktır.

Bu yirmi yıla dair en vurucu nokta (bu dönem oyunlarını biricik kılan unsur yani), birbirinden köklü biçimde ayrılan, hatta, genellikle de birbirinin tam zıddı yönleri takip eden eğilimlerin aynı anda çalışmasıdır. Tiyatro pek çok farklı üslup içeriyordu; o nedenle de "tiyatro"yu tanımlamaya ve bütünleşik ve tekil bir bütün olarak temel özelliklerini anlatmaya çalışmak da sorunluydu. Yine de, bütün bu farklı eğilimler boyunca gözlenen ortak özellikler vardı: deney, yenilik ve dil. Yeni biçimler ve fikirlerle tiyatronun ufkunu ve seyircinin beklentisini genişletmek, bu görünürde rekabet eden gelişimlerin (gerçekçilik, sembolizm) ortak atardamarıydı. Benzer biçimde, John Gassner'ın dediği gibi, "dil açısından zengin" bir tiyatro yapma arzusu birleştirici bir güdüydü.

Aynı zamanda, meselenin maddi yanının önemini göz ardı etmemek gerekiyor: bu dönemde tiyatronun görsel ve fiziksel boyutlarının nasıl belirgin bir biçimde değiştiğini yani. Teknolojik gelişmeler tiyatroya gitmenin ve bir oyun izlemenin bundan böyle bambaşka bir şey olacağını söylüyordu. Bunun sonucu olarak, tiyatral sunumun ve üslupların tayfı dikkate değer biçimde genişliyordu, *Alan's Wife* [Alan'ın Karısı] gibi hem ılımlı ve akışkan hem de bir yandan kalıpları yıkan oyunlar varken, diğer uçta, Avrupa çapındaki ulusal tiyatrolarda, görkemli ve ihtişamlı seyirlik ölçülerin geçerli olduğu mekânlarla ulusal tiyatrolar kuruluyordu. Tiyatro kültürel bir form olarak belirleyiciliğinin doruğundaydı; üstelik yüzyılın sonuna doğru sinemanın, ucuz romanın ve bunlarla rekabet eden türlü çeşit eğlencenin kültürün sınırlarını zorladığı bir dönemdi bu.

II. Bölüm

SEKS, OY HAKKI VE SKANDAL

Yüzyıl bir bitişle başlıyordu: Ibsen'in son oyunu *Biz Ölüler Uyanınca* (1900) ile. Bu soyut ve düşüncelere saplanmış oyun, *Biz Ölüler Uyanınca*'nın aşk üçgenini uzaktan hatırlatan *Sürgünler*'i 1916'da yayımlatan genç James Joyce'un beğenisini kazanmıştı. İki oyun ile sanatçı ne demek sorusu üzerine ve özellikle de modern bağlamda, gerçekçiliğin egemen, hatta belki de diğer her şeyi boğan bir üslup haline geldiği dönemde tiyatronun ne anlama geldiği üzerine düşünüyordu.

Bu bölüm, Avrupa ve Amerika'da, 20. yüzyıl başında oyun metnindeki türbülanslara ve deneylere ilişkin bir izlenim oluşturmaktır. Burada tekil bir eğilim yoktu, modern dramın en hareketli ve değişken dönemlerinden biriydi; dram metninin, oyun metinlerinin nasıl yazıldığından (dramaturgi) nasıl sahneleneceğine (ışık, kostüm, dekor oyunculuk, vb.) kadar her açıdan deneysellikle yoğrulduğu bir dönemdi.

Mesela, 1901 yılında iki önemli ve çarpıcı metin ortaya çıkmıştı: Çehov'un Üç *Kızkardeşler*'i ve Strindberg'in *Rüya Oyunu* (yazım tarihi 1901, ilk sahnelenişi 1907). Ibsen'in son oyunlarının öncekilerden belirgin bir biçimde farklılaşması gibi, *Üç Kızkardeş* her türden tiyatral konvansiyona kafa tutuyordu. Melodrama direniyor, açıktan ve nedensel eylemliliği inkâr ediyor ve (belki de Çehov'un aldığı tıp eğitimi nedeniyle) karakterleri olabildiğince nesnel resmediyordu.

Çehov bir zamanlar sahnedeki "her şeyin hayat kadar karmaşık ve basit olması gerektiğini" söylemişti. İnsanlar akşam yemeklerini yerken gelecekteki mutlulukları hakkında kararlar alınıyor ya da hayatları yerle bir oluyordu. *Üç Kızkardeş* bir ailenin yavaş yavaş evlerinden barklarından oluşunu anlatıyordu – gözlerimizin önünde, her sahnede kızkardeşler adım adım evlerinden kopuyor, oturma odasından yatak odasına, oradan verandaya ve bahçeye geçiyorlardı. Bütün bu kederli yörünge, olaysızlığın, gündelik konuşmaların ortasında çiziliyordu.

Doruksal olanla olaysızlığın, sıradan olanla ansal olanın iç içeliği Çehov oyunlarının asal niteliğidir ama karakterler, daha iyiymiş gibi görünen bir geçmişe özlem duymalarına rağmen, sadece bir nostaljinin içinde değil, aynı zamanda bir 'şimdi'nin içinde de felç olmuş gibidirler. Verşinin "her şeyin şimdiki haliyle geçmişteki hali arasında ne kadar büyük fark var" diye iç geçirirken, Samuel Beckett'in 1950'lerde yazdığı *Oyun Sonu*, *Krapp'ın Son Bandı* ve *Mutlu Günler* gibi oyunlarındaki nostaljiye

seslenir gibidir. Ama Verşinin aynı zamanda geleceğe de bakmaktadır; türlerin geleceği hakkında, "bizden iki, üç yüzyıl sonra sürecek hayat" hakkında konuşur. Tuzenbach burukça yanıtlar: "Hayat ne ise o olacak; hep zor, gizemli ve neşeli. Bugünden bin yıl sonra birileri hâlâ 'hayat ne kadar zor' diye iç geçiriyor olacak. O da ölümden korkacak, şimdi korktuğu gibi ve ölmek istemeyecek." Çehov paradoksu budur işte; yapıtlarının aynı anda trajik ve komik olmasını sağlayan budur, ölümün kesinliği ile yaşamın gücü arasındaki çekişmeden doğan "zaman geçiyor" ve "biz geri dönmemek üzere gideceğiz" bilgisi, onun eşliğinde gelen durağanlık.

Sahnede dışavurumculuk

Strindberg'in *Rüya Oyunu* başlıklı dram metni üslubu açısından çok farklıdır. 20. yüzyılın ilk birkaç on yılında Avrupa'da ve Amerika'da Eugene O'Neill'in *İmparator Jones* (1920), Elmer Rice'ın *The Adding Machine* (1923) [Ekleme Makinesi] ve Sophie Treadwell'in *Machinal* (1928) gibi oyunlarıyla oluşan dışavurumcu oyunların erken örneklerinden biridir.

Dışavurumcu tiyatro yapıbozumcudur ve rüya gibidir, abartılı sahneleme ve mekanize, hatta fantastik görünen oyun kişilerinin varlığını ve asal oyun kişisinin duygusal durumunu aksettirmek için sesin, ışığın ve dekorun abartılı bir kullanımını öngörür. Mesela, *Machinal* ve*The Adding Machine* oyunlarının ikisi de ruhu ezen modern şehir haya-

tının ses-manzarasını kullanır: daktilografların düzenli tuş tıkırtısı, metronun homurtusu. *İmparator Jones*'ta, davulların ritmik sesi Jones'un kalbinin sesini takip eder; peşindekilerden umutsuzca kaçma çabası yoğunlaştıkça yavaş yavaş yükselmesi ve bir ateşli silahla vurulduğunda aniden kesilivermesinde olduğu gibi.

Rüya Oyunu'nda doğaüstü bir karakter –Tanrı Indra'nın kızı– insan olmanın nasıl bir şey olduğunu anlamak için sıradan ölümlüler arasında yaşamak üzere cennetten iner. Oyun, insanlığın kederlerini ve kaygılarını altına toplayan şal ya da insan yüzlerinden yapılmış bir duvarın hemen önünde, içinde "devasa bir krizantem" büyümüş, yanmakta olan kule gibi, sözlük anlamıyla alındığında sahnelemenin imkânsızlaşabileceği, gerçekçi olmayan efektler kullanır. Sahneler birbirine nedensellikle yaslanmaz. Süreğen bir gerçekçi dekor yerine, Fairstrand (Cennet) gibi, Foulhaven (Cehennem) gibi alegorik yerler ya da sembolik bir üniversite ve de belli bir psikolojik derinlikle bireyselleşmiş karakterler yerine, basitçe Avukat, Şair ya da Camcı diye isimlendirilen arketipal figürler vardır. Ortaçağ ahlak oyunu *Everyman* gibi, oyun didaktik bir biçimde seyirci tarafından oyundaki her olayın ya da karakterin genel bir insan zaafının ya da acısının temsilcisi olarak görülmesini sağlayacak şekilde odaklanmıştır.

Rüya mantığında olduğu üzere, Strindberg'in oyunu görünürde ilintisiz epizotlardan oluşur; bu epizotların her biri başka bir açıdan insanlığın trajedisinin arzularda ve bunların tatmin edilmesinde yattığı merkezî fikrini aydınlatır; bu açıdan bakınca:

Hiç istemediğin şeyi özlemeye başlarsın
Günah işlemediğin halde pişman olursun
Gitmek istersin; kalmak istersin
Kalbin yorulur, dörde bölünür; paramparça olur
Çelişik isteklerle, kararsızlıkla ve kuşkuyla.

Kuşku modernizmin merkezindedir, *Rüya Oyunu*'nun da bir parçası olduğu bir akımın felsefi, dini, sosyal, kültürel kuşkusu. Modern dram metni bunu anlatmak ve araştırmak için en güçlü ve anlamlı türlerden biri olmuştur.

İma tiyatrosu ve Stanislavski devrimi

Strindberg de, Çehov da 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan, aralarında Moskova Sanat Tiyatrosu, Berlin'deki Kammerspielhaus, Paris'teki Vieux-Colombier, Stockholm'deki Intima Teatret (ilkin Massachusetts'teki Cod Burnu'nun tepesinde kurulan ve sonra New York Greenwich'e taşınan) Provincetown Playhouse gibi pek çok küçük, deneysel tiyatronun temsilcisi olduğu "ima tiyatrosu" ya da "sanatsal tiyatro" hareketiyle ilişkiliydi. Bir iskelenin ucunda zar zor dengelenmiş bu sarsak küçük tiyatro, 1916 yılında, Avrupa'daki gelişmelerden etkilenerek, hiç beklenmedik bir şekilde modern Amerikan tiyatrosunun doğum yeri haline gelecekti. Burada Glaspell'ın, O'Neill'in, Edna St Vincent Millay, Djuna Barnes, Paul Green, Wallace Stevens, Theodore Dreiser, August Strinberg ve pek çok başka yazarın oyunları sahnelenmişti ama ilginç olan şuydu: bunların büyük çoğunluğu koşuklu

oyunlardı, mesela, bu, başlı başına "little theatre" hareketinin mümkün kıldığı bir yenilikti.

Bu türden tiyatrolar Avrupa genelinde daha yeni yeni açılan ve modern tiyatroyu kolektif bir ulusal kimliğin ifadesi meselesine doğrudan bağlayan büyük, yeni, neoklasik ulusal tiyatrolar anadamarının antitezi gibi görünüyordu. Ulusal tiyatroların tersine, "yakınlık tiyatrosu" ya da "küçük" tiyatro hareketi, az sayıda seyircinin oyunculara yakın olduğu, seyircilerle oyuncuların aynı havayı soluyup aynı odayı paylaştıkları ve bunun da tiyatral heyecanın ve deneyimin bambaşka bir düzeyini kurduğu küçük mekânlara odaklanıyordu. Bu hareketin bütünleyicilerinden biri, Stanislavski'nin, diğer başka oyunların yanı sıra, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Çehov oyunları sahnelerken hem yönetmenlikte, hem de oyunculukta pratiğe geçirdiği yeni oyunculuk teorisini geliştirmesiydi.

Avrupa'da ve Amerika'da (hem tiyatroda, hem de sinemada) modern oyunculuk üzerinde yaygın ve sürekli bir etkiye sahip Stanislavski metodu, oyuncunun rolünün duygusal yanını derinlikli bir şekilde geliştirmesi üzerine kuruluydu. Oyuncunun kendi hayat tecrübesinden yola çıkarak role girmek için duygusal alt metinler (büyülü eğer) bulması gerekiyordu ve "tutarlı bir aksiyon çizgisi" geliştirebilmesi için oyunda karakterin hikâyesi kabaca ayrıntılandırılmış bile olsa onu detaylandırması şarttı. Bir karakterin bir sahnede tek bir satır repliği olmasa bile, oyuncunun bütünüyle rolün içinde kalması ve aksiyon çizgisinde nereye oturduğunu düşünmesi gerekiyordu.

Bu yeni psikolojik yaklaşımın sonuçlarından biri en küçük rollerin bile önemli hale gelmesiydi; hiç konuşma-

sı olmayan bir figürasyonun bile bütünlüklü bir geçmiş hikâyesi, yönelimleri ve arzuları, belli bir sahnede bulunmak için gerekçesi vardı. Maksim Gorki'nin *Ayaktakımı Arasında* (1902) oyunu Moskova Sanat Tiyatrosu'nda sahnelenirken batmakta olan bir pansiyonda kalan ezilmiş insanların sahnede o halleriyle gösterilmesi, oyunculukta ancak büyük bir ensemble fikri ve çarpıcı ölçüde doğalcı dekorlarla mümkün olabilmişti.

Stanislavski metodunun bir başka sonucu da, asal bir "yıldız" oyuncu etrafında şekillenen oyunlar yerine, rollerin daha dengeli bir biçimde dağıldığı oyunlara geçilmesiydi. *Üç Kızkardeş* bir star oyunu değil, ensemble oyunudur: neredeyse bütün roller eşit ağırlıktadır. Ibsen ve Çehov'un Avrupa ve Rus tiyatrosunda öncülüğünü yaptığı bu tür oyunların Britanya'ya girişi, Bernard Shaw ve Harley Granville Barker'ın 1904-1907 yılları arasında Court Theatre için ürettikleri oyunlarla olmuştur.

Court Theatre'da topluluk oyunculuğu (ensemble) ve oyun dağarı

Ondokuzuncu yüzyılda galebe çalan oyuncu-yönetici tiyatrosunun eski "star sistemi"nin hilafına repertuvara ve topluluk oyunculuğuna vurgu yapan Court Tiyatrosu, belki de başka bir yerde sahnelenme fırsatı bulamayacak Shaw, Granville Barker gibi isimlerin yeni oyunlarını sahneye taşıdı. Bu yazarlardan biri de oyuncu ve romancı Elizabeth Robins'ti. Robins'in oy hakkı üzerine yazdığı oyunu "Kadınlara Seçim Hakkı!" [Votes for Women!] (1907), sade-

ce ele aldığı konular ve karakterler açısından değil, tiyatronun nasıl yapılacağı konusunda da Court Tiyatrosu'nun Britanya'da tiyatroyu nasıl devrimcileştirdiğini gösteriyordu.

Yüzeysel olarak bakıldığında oyun pek öyle yenilikçi gibi görünmüyordu; aslında, geçmiş günahların ifşa edilmesi ve "düşmüş kadın" motifi üzerine inşa edilmiş bir 'iyi-kurulu-oyun'du. Ama bütün bunlar, ayrı ayrı parçalar gibi çalışmak yerine, politik eylem dişlisini ve kadınların şahsi tecrübelerini nasıl toplumsal faydaya dönüştürebileceklerinin modelini harekete geçiriyordu. Bu nitelik kendini, en iyi, Trafalgar Meydanı'nda geçen, öfkeli bir seyirci kalabalığının önünde oy hakkı eylemi yapan ve bu arada seyircileri tarafından ıslıklanıp yuhalanan eylemcilerin gösterildiği merkezî sahnede belli ediyordu. Gösterinin etrafını kuşatan kalabalık, sırtları seyirciye dönük duruyor ve böylece seyirciyle sahne ağzı nedeniyle ayrılmak yerine onlarla iç içe geçiyordu. Seyircilerden bazıları oy hakkından yanaydı belki de, ama onlar bile karşı görüştekilerin arasında olmanın ne demek olduğunu deneyimliyordu. Eylemcilerin sözcülerinden biri, Vida Levering, kendi deneyimleri de dâhil olmak üzere, "mazisi olan kadın" hikâyelerine başvurarak kalabalığı cinsiyet eşitliğine ikna etmeye çalışıyordu. "Bu talihsiz kızkardeşlerimize üzülmek yetmez. Daha eşit bir hayatın koşullarını yakalamalıyız. Biz kadınlar örgütlenmeliyiz. Birlikte çalışmayı öğrenmeliyiz."

Çehov'un üç kızkardeşi de çalışmayı kurtarıcı olarak görüyorlardı; ama ne gerçek anlamda bir iş yapıyor ne de çalışmaktan yorgun düşüyorlardı. Vida, *Votes for Women!* oyununun sonunda yükselip haykırıyordu: "Yapacak işimiz var!" Ne ki, fark şuradaydı: artık iş soyut değildi;

seyirci birinci elden çalışmanın seyrettikleri olaylar ve insanlar üzerindeki dönüştürücü etkisini görmüştü.

İrlanda dramatik hareketi

Aynı dönemlerde, aynı önemde başka bir tiyatral hareket İrlanda'da W.B. Yeats, J.M. Synge, Lady Gregory, Annie Horniman gibi isimler tarafından 1903 yılında kurulan İrlanda Ulusal Tiyatrosu'nda kök salıyordu.

Bu isimler, çağdaş tiyatronun hem Ibsen'den, hem Jarry'nin *Kral Übü*'sünün kaotik rüzgârından nasıl etkilendiğine şahit olmuştu. Bu anlamda, bu yabancı enerjilerin bir kısmını İrlanda tiyatrosuna şırınga etmeyi ama bunu yaparken de Kelt mitolojisine ve sembolizmine dikkat çeken büsbütün İrlandalı bir noktaya varmayı istediler. 1904 yılında, Dublin'de Abbey Theatre'ı açtılar. Yeats, Abbey Theatre için pek çok oyun kaleme aldı ve yönetmeni olarak da tiyatroya biçim verdi. Ama, onun epeyce ağır oyunlarından ziyade, yeni tiyatronun biricik mahalli olarak İrlanda'nın zemin kazanmasını J.M. Synge'in *Playboy of The Western World* (1907) başlıklı oyunu etrafında yükselen "ayaklanma" sağlamıştı.

Synge'in oyunu yerel bir dil (Aran Adaları diyalekti) ve alelade İrlanda köylülerinin ağzından duyulduğunda hem aşina, hem garip gelen, yükseltilmiş, stilize bir İngilizce yaratmak üzere şiirselleşen bir kulak üzerine inşa edilmiştir:

> Christy: Alnının çatındaki bilgi yıldızının aşk ışığının şavkını gördükten ve sözcükleri duyduktan sonra seni çocuk

azizlerle konuşan kutsal Brigid hakkında düşündürmeyecek miydim ve şimdi o yine dönüyor ve bana topal katırını tepeye süren yaşlı bir kadın gibi ağır sözler ediyor. (II. Perde)

Konuşmaları şiirsel de olsa, bu köylüler bir tuhaf davranmaktadır; asal karakter Christy Mahon birdenbire bir kasabada ortaya çıkmış ve burada, babasını öldürmüş olmakla övünerek, kızların gözünde çekici hale gelerek kahramanlaşmıştır. Babanın hayatta olduğu ortaya çıkınca –modern tiyatro tarihinin en müthiş anlarından biridir bu– yerel halk Christy'den yana ağır bir hayal kırıklığına uğrayarak ondan tiksinmeye başlar. Christy "Batı'nın zamparası" unvanını yeniden canlandırabilmek için başladığı işi tamamlamaya çalışır.

Oyun Abbey'de sahnelenmeye başladığında "politik bir cephe" haline geldi; Yeats'in eline "seyircinin birbirine düştüğünü", çünkü Synge'in oyununun İrlandalı kadınların alnına leke sürdüğünü, İrlanda köylülerini ahmak gibi gösterdiğini ve İrlandalıların çarpık ahlaklı olduğunu ima ettiğini belirten bir telgraf geçti. "Playboy ayaklanmaları", tiyatro tarihine, Jarry'nin Übü oyununun bir on yıl kadar önce gerçekleşen prömiyerinin yarattığı denli bir rahatsızlıkla geçti.

Bu türden ayaklanmalar tiyatronun ne kadar önem kazandığının da bir işaretiydi. İnsanlar o güne dek görülmedik bir biçimde tiyatroyu önemsiyorlardı; gazetelerde bir oyunun aleyhinde ya da lehinde coşkulu yazılar yazabiliyor, oyunları izlerken duygularını gürültü çıkararak, hatta bazı durumlarda "bağırarak, ayaklarını yere vurarak

ve çalgı çalarak" gösterebiliyorlardı. Ama, aslında, "ayaklanma" sözcüğü o kadar da uygun bir seçim değildi, çünkü bu türden rahatsızlıklar, düzensiz bir huzursuzluktan ziyade, örgütlenmiş protestolardı. Tiyatro araştırmacısı Neil Blackadder seyirci tepkisinin "yönlendirildiğini ve sert cevaplar, jestler ve organize grupların gösterileriyle harekete geçirilen direnişler" olduğunu yazıyordu; tam da Robins'in *Votes for Women!* ile yakaladığı durumdu bu.

Koşuk dram – start alamadan yarışı terk eden bir at mı?

Aynı dönemde –modern tiyatronun nasıl da ferah feza ve değişken bir sanat olduğunu gösterir şekilde– bu türden ateşli, siyasetle yüklü oyunların diğer kutbu olarak nitelendirilebilecek tarafta birtakım gelişmeler oluyordu; onlarca yıldır gevşemiş (Ibsen'in, düzyazının modern uyumlu sesleri uğruna, vezinden feragat edişini hatırlayın) vezinli oyun metni yeniden gözden geçiriliyordu. En tatsız doğalcı oyunlarda bile şiir bulunabileceği doğruydu; oyun yazarı ve romancı John Galswothy "en yaşamsal şeylerin altında uyuyan şiirden" söz ediyordu. Ama onun dışındakiler modern oyun metninde şiirin kaybolmasının yasını tutmaktalardı; Synge'in, Ibsen ve Zola'da "neşesiz, sönük kelimeler" görmesi bundandı. Synge'in baktığı yerden, "iyi bir oyunda her konuşma bir ceviz, bir elma gibi lezzetle dolu" olmalıydı.

Yeats, Synge gibi pek çok başka insan bunu şiirsel dramı dirilterek arıtma arayışındaydı ya da en azından oyun-

lara büyük ölçüde dille ama bir yandan da şiirsel bir ağırlığı olan ve gizil ve evrensel fikirlerin bedensel işaretleriyle, sembollerle daha fazla şiir şırınga etmeye çalışıyorlardı. Synge tek perdelik oyunu *Denize Giden Atlılar*'da (1904) müzikalite ve dilsel zenginliği sembolizmle karıyordu; oyun Maurya'nın birer birer kocasını ve beş oğlunu denizde kaybetmesinin trajik hikâyesini anlatıyordu. Denizin o yalın, aman vermez ve duygusuz imgesi bütün bir oyunu belirler ve hatta yapısı hakkında da fikir verir, çünkü o ağıtların ve yasın ortasında, Maurya, yaşlı kadınların yitirdiği erkekler için yasını paylaşmaya geldiklerini görür ama onların gerçek mi hayal mi olduğu, acıdan delirip delirmediği belirsizdir. Seyirci de Maurya'nın gördüklerini görür ve onun çektiği acıyı çok güçlü bir biçimde hisseder.

Tek perdelik oyun

Denize Giden Atlılar "İngilizce yazılmış en iyi tek perdelik trajedi" diye anılır. Oyun bu dönemde sayıları hızla artmakta olan ve hem okunurken hem de izlenirken yarattığı etkiyle dikkat çekici tek perdelik oyunlar külliyatının bir parçasıydı. Esasen uzun oyunlarıyla (aslında fazlasıyla uzun oyunlarıyla) tanınan Eugene O'Neill yazarlık kariyerine *Bound East to Cardiff* [Cardiff'e Doğudan Giden Yol] (1914) ile başlamıştı. J.M. Barrie 1904 tarihli *Peter Pan*'le zirve yapmış ve sık sık *The Twelve Pound Look* (1914) gibi tek perdelik oyunlar yazmıştır. Şurası aşikârdı: bu kadar kısa zamana bu kadar çok şeyin sığdırılmasından ve tiyatronun başka eğlencelere zaman kalacak biçimde geceye

yerleşmesinden kaynaklanan bir seyirci tercihi vardı; bu oyunlar, bazen, uzun bir oyuna eklenmiş bir kısa oyun biçiminde sahnelenebiliyordu. Ve kısalıkları, hacimlerinden beklenmeyecek bir politik yumruğu maskeliyordu.

Bu nokta hiçbir yerde Amerikalı oyun yazarı Susan Glaspell'ın türün başyapıtlarından biri olan *Trifles*'ında (1916) görüldüğü kadar açık değildir. *Trifles* (Ibsen'in *Bir Bebek Evi*'ni yaratırken Laura Kieler'in hikâyesini kullanması gibi) Glaspell'ın Iowa'da genç bir gazeteciyken haberini yaptığı gerçek bir cinayet olayından hareketle yazılmıştır. Bir çiftçi evinde ölü bulunmuştur; şerif ve savcı, eşleri mutfakta beklerken evde ipucu aramaktadır. Erkekler bütün evi araştırırlar; mutfağa bakmaya gerek yoktur, çünkü orası zaten kadınların yeridir. Ama eşler, seyircinin tanıklığında, aslında ne olduğunu, küçücük, önemsiz ayrıntılardan yola çıkarak keşfederler; kötü kaplanmış bir yorgan, kötü kurulmuş konserveler, kirli kalmış bulaşık bezleri, etrafın dağınıklığı, bütün bunlardan yola çıkarak evin içindeki trajik hikâyenin parçalarını birleştirirler. Ortaya çıkan hepsi için bildik ve ağır aile içi şiddet hikâyesidir. "Pek iyi bir evhanımı değilmiş, değil mi hanımlar?" diye sorar bölge savcısı, hiç üstünde durmayacağı bu dağınıklığı arkasında bırakıp, evin daha önemli taraflarına giderken. Bu arada, kadınlar çoktan bir şeylerin yolunda gitmediğinin farkına varmıştır. En son felaket ipucu da bir kutuda buldukları ölü kanaryadır. Minnie Wright'ın kocasının, kadının kanaryasının boynunu koparttığını ve bunun kadın için bardağı taşıran son damla olduğunu, duygusal olarak hapis hayatı yaşayan kadının böylece kocasını öldürme noktasına geldiğini anlarlar. "Biri – boynu-

nu – kopartmış," der Mrs. Peters ve "*kadınlar göz göze gelir; hepsi dehşete kapılmıştır*."

Ama bu ortaya çıkan ipucu sadece Minnie'nin suçlu olduğunu göstermemektir. Bütün bunlar, aynı zamanda, kadınlara o güne dek Minnie'ye daha fazla yardım edebileceklerini de göstermiştir – kadınlar, bir şekilde, "ama o da çok ketumdu" bahanesinin arkasına sığınarak ona ulaşamadıkları için suçludur. Ataerkil bir dünyada "kızkardeşlik" hayatîdir; Mrs. Hale, "Yardıma ihtiyacı olduğunu düşünebilmeliydim," der, "hem bu kadar yakın, hem de bu kadar uzağız. Hepimiz aynı şeyleri yaşıyoruz." Kadınların suçluluk duygusu ve yeni keşfettikleri dayanışma gösterilir ama tarif edilmez; aralarındaki, erkeklerin görmediği ama seyirciyle paylaşılan anlamlı ve sessiz bakışma anlarında olduğu gibi. Kendi aralarında konuşmadan anlaşırlar; fark ettikleri şeyleri faş etmeyi reddederler, ortada bir suç varsa bile –Nora'nın imza sahteciliği gibi– Minnie'nin yanına kalacaklardır, Minnie'nin ona benzeyen sessiz jürisidirler.

Bu otuz dakikalık oyun genellikle abartısız ve sade olarak tarif edilegelmiştir; çünkü birkaç iyi seçilmiş sahne eşyası, sık sık, üzerinde konuşulmamış duygularla dolu sessiz geçişler melodramatik dokunuşlara kapılmayı da engellemektedir. Modernliği, sonradan yazılacak oyunlardaki sessizliklerin, bitirilmemiş cümlelerin, belirsizliklerin, imaların modern dram içinde daha da merkezî bir yer kaplayacak şekilde büyütülmelerini sağlamıştır. *Trifles*, seyirciye, zarif bir biçimde, nasıl "farklı" bir yerden, bir kadının perspektifinden bakılabileceğini öğretir. Gerçekçiliğin cevherini taşır ama şunu sorarak: "Kimin gerçekliği?" Bir yandan da Ibsen'in *Bir Bebek Evi*'nde, Robins'in *Ka-*

dınlara Oy Hakkı! oyunlarında sordukları soruyu tekrarlar: "Onunla aynı durumdaki kadınlardan ibaret bir jürinin karşısında değilse, bir kadın nasıl adil yargılanabilir?" *Trifles*, Angelina Weld Grimké'nin, Afrika asıllı Amerikalı bir kadının babasının ve ağabeyinin onu linç edişlerine nasıl karşılık verdiğini anlattığı *Rachel* ile aynı yıl prömiyer yapmıştır; yani, aynı sezonda, Amerika'da kadınların içinde bulunduğu kötü durumu daha geniş bir toplumsal eşitsizlik fonu önünde temsil eden kadın yazarlı iki oyun birden oynanmıştır. Bu oyunlar kadınların oy hakkı ve her türden hakları için yoğun bir biçimde ajitasyon yaptıkları bir dönemde yazılmıştı; ve tiyatro, *Trifles*'ın da zarafetle gösterdiği gibi, bu harekette ön cephede çarpışıyordu.

Bu dönemde, Glaspell ve Grimké dışında, oyun yazan pek çok kadın vardı, ama pek azı tanınabilmişti. Tiyatro tarihçisi Katherine Kelly buna "hayalet etkisi" der ve şöyle sorar: "Sırf iki örneğe bakalım, Amerika'da ve İngiltere'de 4700 kadının yazdıkları nasıl kaybolabilir?" Bunun olası birkaç nedeni var gibi görünüyor; takma isimlerle kadın olduklarını gizleyen yazarlar, adlarıyla erkek oldukları izlenimini uyandırabilecek kadın yazarlar ve elbette, önyargı; sadece kadınlara karşı önyargı değil, Barrie, Synge ve O'Neill gibi ünlü erkek yazarlara rağmen, daha çok kadınlarla özdeşleşmiş tek perdelik oyunlara ilişkin önyargı.

Aslında, dönemin oy hakkı temalı pek çok oyununun gösterdiği gibi, bu hakkı almada tiyatro önemli bir rol oynamıştır: *Kadınlara Oy Hakkı!* ve Cicely Hamilton ve Christopher St John'un "Oylar Nasıl Kazanıldı?" başlıklı oyunlarıyla da Gita Sowerby'nin *Rutherford and Son* [Rutherford ve Oğlu] ve Elizabeth Baker'ın *Chains*'i [Zincirler]

gibi doğrudan oy hakkıyla ilgili olmayan ama seyirciyi kadınlarla erkekler arasındaki vahim eşitsizlikle yüzleşmeye zorlayan oyunlar. Hatta tiyatro zaman zaman siyaseti de etkiliyordu. John Galsworthy'nin *Justice* (1910) [Adalet] oyunu içişleri bakanı üzerinde öyle bir derin etki yaratmıştır ki, oyunda mahkûmun tek kişilik hücre cezasına çarptırıldığında çektiği sessiz acıya şahit olduktan sonra, uygulamayı yürürlükten kaldıran bir yasa çıkartılmıştır.

Bu türden sahnesel gerçekçilik anları güçlü olsa da, genel anlamda realizm, hızla, yeni ve radikal bir estetik gelişme olmaktan çıkıp sağlamcı, gerici, muhafazakâr ve dar bulunmaya başlamıştı. Gerçekçi oyunlar, sorgulamaksızın, tükenmiş stereotipleri yeniden kullanıma sokuyordu: Tom Amca'nın cahil zencisi, ayyaş ve boşboğaz İrlandalı, yalancı Yahudi, altın kalpli ama aşkta ve başarı kazanmakta hiç şansı olmayan engelli –genellikle topal– kişi. Ataerkil ve beyaz egemenliği içselleştirmiş bir zihne dayalı bildirimlerden rahatsızlık duyan oyun yazarları, dışavurumculuk gibi alternatifleri araştırmaya başladılar.

Birinci Dünya Savaşı

Birinci Dünya Savaşı'nın başlaması her şeyi değiştirdi. Oyun yazarları ve yönetmenler, yaşamın pek çok alanında olduğu gibi, tiyatroda da ilerlemenin durmasına sebebiyet veren bu dehşet verici olayın sonuçlarından rahatsızdı; insanlar, anlaşılabilir bir biçimde, ağır hayatın yükünden tiyatrolara kaçarken, yapımcılar da hayatın daha hafif yanlarını, müzikal, vodvil, kabare ve varyete şovları gibi

özellikle de savaş döneminde İngiltere'de büyümesini sürdüren daha basit eğlencelerle karşılamaktan memnundu. Bu tiyatral formlar Samuel Beckett, Joan Littlewood ve John Osborne gibi sonradan ortaya çıkacak oyun yazarlarının önemli kaynakları haline gelecekti.

Binlerce değil, milyonlarca kayıptan söz edilirken, hava saldırısını ya da gaz bombasını mümkün kılan yeni silahların dehşetiyle tiyatrodan bir umutsuzluk havası yansımaya başlamıştı. Örneğin, Gwen John, tek perdelik oyunu *Luck Of War*'la [Savaş Şansı] (1917) savaşın bir aile üzerinde yarattığı etkileri anlatıyordu. Doğumu iyice yaklaşmış hamile kadını altüst eden bir gelişme yaşanır: savaşta öldüğünü zannettiği kocası, bir gece, tam da doğmamış çocuğun babası olan yeni sevgilisiyle akşam yemeklerini yerken birdenbire ortaya çıkar. Ancak, bu gelişme eylemi kesintiye uğratmaz; (oyunda, Ibsen'in *Bir Bebek Evi* de dahil olmak üzere, erkekler tarafından yazılmış pek çok oyunun aksine) oturup bunun hakkında konuşmanın tamamen uzağında, erkekler konuşurken kadın rutinini sürdürür, masayı hazırlarken bir yandan da kendisinin ve çocuklarının geleceğini belirleyecek bir tartışma yürütür. Aynı eviçi rutin ve rutinin bir kadının hayatındaki merkeziliği, iyisiyle kötüsüyle, *Trifles* oyununda da dondurucu bir şekilde vurgulanır. Odak noktası, geri dönen askerde değil (ya da *Trifles*'daki ölmüş çiftçide de değil) kadınlardadır ve konuşurken yaptıkları şeye ara verecek vakitleri yoktur.

Yine de, pek çokları açısından, savaşın yol açtığı yıkım tam tersi bir etki yaratıyordu. Hayatın bitmiş olması o denli yüksek ve duyuları öldüren bir raddede ve post-travmatik keder o denli derindir ki –Avrupa harabeye dönmüştür–

Almanya'daki deflasyon o kadar serttir ki –bir somun ekmek binlerce mark etmektedir– insan parçaları toplayıp nasıl normal hayatına devam edebilir? Dada hareketi bu umutsuzluk ve öfke ikliminde büyümüştür. Dada 1916 yılında Zürih'te kuruldu ve hızla Avrupa'ya yayıldı (bir yandan da New York'ta serpilip gelişiyordu). Kuzeni sayılabilecek sürrealizmle yakın bir bağı vardı. Her iki hareket de gerçekçi olmayan performans üslupları üzerine kuruluydu ve parçalı, kopuk mantıklı bir yapıya sahipti. Dada daha çok performans sanatına benziyordu; gösterimlerden birinde, Tzara bir sandalyeye oturup gazete yırtıyordu ve bu arada biri zil çalıyordu; başka bir gösterimde, "Yamyam Manifestosu" kışkırtıcı bir yerden okunurken, öfkeli seyirciler sahneye meyve atıyordu. Bu jestler savaşın getirdiği nihilizm duygusunu yansıtıyordu.

Shaw *Kırgınlar Evi*'nin (1919) altbaşlığına nokta atışıyla "Rus tarzı bir fantezi" adını vermişti; bu bir bakıma, Birinci Dünya Savaşı'nın sonuçları hakkında üzücü bir yorumdu. Oyun, Çehov'un *Vişne Bahçesi*'sindeki (1904) gibi, değişmekte olan toplumla yüzleşmeyi reddeden ve onları köhne bulan ve hep sıkılan üst sınıf karakterlerini akla getiriyordu. Shaw rüya gibi çiftlik evlerinde oturup savaşın meşum işaretlerini ve bu yöndeki değişimi kasten görmezden gelen Britanyalıları yerden yere vuruyordu. Shaw'un talep ettiği sahneleme dikkat çekiciydi: eski kaptan Shotover'ın politik sularda amaçsızca sürüklenen devlet gemisinin metaforu olarak önerilmiş gemi biçimli evi. Bu "gemi"deki karakterler uyuyup uyandıkça kendi dar görüşlülüklerinin de sembolü haline geliyordu. "Bir atışta Avrupa'nın yarısını öldürecek bir şeyler icat edemi-

yor musun?" diye hüzünle yaşlı mucit babasına sorar Mrs. Hushabye, "çünkü, hayatın maliyeti dikkate alınırsa, günü kurtaran icatlarla idare edilemez."

Shaw da, tıpkı Wilde gibi, Congreve'e, Fielding'e, bir yandan da Restorasyon tiyatrosuna uzanan, derin bir geleneğe sahip Britanya komedisinin, özellikle de söz oyunlarına dayalı ve paradoks üzerine kurulu epigramlardan beslenen bir damarını sürdürüp modernize ediyordu; sonradan, Noel Coward o damarı sonraki kuşağa iletecek şekilde ileri taşıyacaktı. *Kırgınlar Evi*'ne ek olarak, Shaw'un bu yıllarda yazmış olduğu temel oyunlardan sayılabilecek *İnsan ve Süperinsan* (1903), *John Bull's Other Island* [John Bull'un Öteki Adası] (1904) *Major Barbara* (1905), *The Doctor's Dilemma* (1906) [Doktorun Çelişkisi] ve *Pygmalion* [1912] vardı; 1890'larda yayımlanmış pek çok oyununa tiyatro eleştirilerini de eklemek gerekir. Tiyatrosunun alamet-i farikası çevik ve nüktedan dili, dramatik yapıdaki cüretkâr yenilikleri, oyunlarının uzunlukları ve sahne mekânını kullanma biçimiydi.

Seks, sansür ve avangard

Shaw tiyatro sansürüyle mücadeleye gönülden bağlıydı ve önde gelen eleştirmen, yönetmen ve oyun yazarlarıyla birlikte sansürün ortadan kalkması için sürekli lobi faaliyeti yürüttü. Ama tiyatro sansürünün demirden yumruğu galebe çalıyordu ve o yılların tiyatrosu *sahnede gösterilmeyen* onca şeyin kaydıyla tarihe geçiyordu. Edward Garnett'in *The Breaking Point*'i [Kırılma Noktası], Har-

ley Granville Barker'ın *Waste*'i [Ziyan], Marie Stope'un *Vectia*'sı ve daha pek çok oyun –kürtaj, cinsel ilişki ya da aile planlaması gibi– tartışmalı cinsel meselelerle ilgilenmesi yüzünden lisans alamıyordu ve sahne temsili için fazlaca ahlaksız addediliyordu. Britanya bu konuda yalnız değildi; Rusya, Fransa ve Almanya gibi pek çok başka ülke de, kendilerine özgü, değişen yoğunluklarla uygulanan sansürleme biçimlerine sahiptiler.

1903'te, Guillame Apollinaire *Tiresias'ın Memeleri* adlı bir oyun yazdı; 1917'ye kadar sahnelenmesi mümkün olmadı; metin doğrudan bu cinsel meselelerle ilgiliydi. Sürrealist dramın ilk örneklerinden biri olarak, oyun, "çocuk yapan, işin aslı 40.049 çocuk yapan bir adamı ve cinsiyet açısından en az onun kadar karmaşık, sakal bırakan ve memelerini kaybeden karısını (balonlar kullanılarak sahneleniyordu) resmediyordu. Abartılı, grotesk memelerin ne cinsel anlamda, ne çocuk emzirmek anlamında bir ilintisi vardı. *Tiresias'ın Memeleri*, hem Jarry'nin yazdığı (I. Bölüm'de tartışılan) oyunun dahil olduğu yere, hem de daha sonra ortaya çıkacak absürd tiyatroya dahil edilebilir.

Şair ve oyun yazarı Aleksandr Blok ve yönetmen Vsevolod Meyerhold'un birlikte yazdığı 1916 tarihli *The Fairground Booth* [Lunapark Kabini] de absürd üsluptaydı. Meyerhold modern dram alanının en yüksek burçlarından biridir. Yönetmen olarak getirdiği yenilikler kabaca 1900'le 1940 arasındaki onlarca yıla, Stalin'in emriyle asılmasıyla sona eren ömrüne yayılmıştır. *Lunapark Kabini*, antik olanla kukla gibi (Fransız kökenli Pierrot, Columbine, Harlequin ve Rus kaynaklı Petruşka) kültürlerarası tiyatral gelenekleri, *grand guignol* (Punch ve Judy) ve *com-*

media dell'arte'yi (kalıp karakterler ve doğaçlama teknikleri üzerine kurulu bir Rönesans oyun üslubu) modern bir formda yan yana getiriyor ve bu kitapta ele aldığım bazı gelişmelerin anahtarlarını üretiyordu: Pirandello'nun oyunları, Meyerhold'un stilize 'biyomekanik'i ve Gordon Craig'in 'üstünkukla'sı. *Tiresias'ın Memeleri* gibi, *Lunapark Kabini* de realizmin sağlamcılığına, doğalcılığa ve oyuncu bedeninin fiziksel gerçekliğine karşı çıkmaya yarayacak, kuklamsı, insan duygusu vermeyen araçlara yönelmiştir ve şahsileşmiş, psikolojik açıdan derin karakterler yerine arketipleri kullanmıştır.

1907 yılında, Meyerhold, Rusya'da Alman oyun yazarı Frank Wedekind'in 1881'de yazılmış ama ergenler arası seks, mastürbasyon, eşcinsellik, sadomazoşizm, tecavüz ve kürtaja dair samimi yaklaşımlar içermesi nedeniyle Almanya'da on beş sene boyunca yasaklanmış olan *İlkbahar Uyanışı*'nın prömiyerini yaptı. Oyun sadece gözüpek konusu yüzünden değil, Wedekind'in balad şarkıcılığı ve epizodik yapı gibi kabare tekniklerini kullanma biçimi yüzünden de önemlidir ve bunlar da genç Brecht'i etkilemeye başlamıştır.

Meyerhold'un rejisi bu nitelikleri öne çıkarmış ve sosyal gerçekçilikten kaçınmıştır; reji notlarından birinde, oyunda tarif edilen ergenliğin fiziksel yanlarının tonunu biraz aşağı çekmek istediğini yazmıştır, bunun yerine, "daha yumuşak, duygudaşlığa yer vermeyen" bir ton tutturup, tasarımın "güneşi ve sevinciyle" ergenliğin "kaos'u ve kasveti"nin karşılaştırılmasını sağlayacaktır. Bu yapımın getirdiği yenilikler her yerde tiyatro insanlarına cazip göründü; birkaç yıl sonra Stage Society aynı oyunu bu kez Londra'da sahneleyecekti (1910).

Gerçi, artık Londra tek başına Britanya'nın tiyatral egemenliğinin biricik evi sayılmazdı. Dublin'deki Abbey Theatre'ın başarısından sonra, Annie Horniman, Manchester'daki Gaiety Tiyatrosu'nu kurdu ve finansmanını karşıladı; Manchester oyun yazarlığı okulu böylece oluştu: Harold Brighouse, Stanley Houghton ve Allan Monkhouse. Oyunları sonraki on yıllar boyunca devam edecek ve bugünü de etkileyecek güçlü bir tür yerelciliği başlatmıştı.

Sahne tasarımı

Sadece konular değil, sahne estetiği de radikal biçimde değişmişti. Adolphe Appia, boyalı perdenin görsel aldatmacasını feshedip, onun yerine doğalcı olmayan, sembolik ve soyut bir sahne kurabilmek için ışıkla denemeler yaparak, renkleri ve gölgeleri manipüle ederek çalışıyordu. Edward Gordon Craig, fizikselliğe esaretten azade, oyuncularla değil de kuklalarla işleyen bir tiyatro hayal ediyordu. Strindberg, Wedekind ve diğerleri dışavurumculuğu sahneye taşıyordu ve Stanislavski'nin oyunculuk sistemi hâlâ hakimiyeti elinde tutuyordu, fikir gitgide Batı tiyatrosunun her yerine yayılıyordu. Ama, yine de aynı dönemde Yeats, No tiyatrosu gibi Batı dışı geleneklerden etkileniyor ve Dadacılar da Afrika masklarını tiyatral görüntülerle birleştiriyordu.

Bu dönemde, oyunlarla bağdaşık biçimde, onları uygulamaya sokan ve örnekleyen tiyatro teorilerinin de öne çıktığını görüyoruz. Ackerman ve Puchner'in deyimiyle, modernist tiyatronun "yaratıcı yıkımlar"ının sonuçların-

dan biri de, "manifestolarla birlikte, tiyatronun ve teorinin artık birbirinden uzak duramayacağı gerçeğiydi". Craig'in *On the Art of the Theatre* [Tiyatro Sanatı Üzerine] (1911) başlıklı metni, sahne ve oyuncu hakkında yeni ve farklı bir düşünme yöntemi getirmiştir. Gerçekçiliğin hükümranlığını, başka araçların yanı sıra, kuklaların canlı oyuncuların yerine geçmesiyle ve mask kullanımıyla sarsmayı hedefliyordu. Onun fikirleriyle Meyerhold, Artaud, Brecht ve Piscator'un fikirleri arasında doğrudan bir bağlantı vardı: hepsinin de gerçekçi oyunculuğa ve gerçekçi oyunların seyirciyle ilişkilenmelerindeki sorgulanamazlığa ilişkin rahatsızlıkları vardı. Bu önemli uygulamacıların her biri sahnesel konvansiyonlara kendilerince getirdikleri karşı duruşlarla tiyatroyu yenileyip baştan kuruyorlardı.

Bu oyunlar ve gösterimler, dönemin alamet-i farikası olan, politik ajitasyon ve estetik yenilik denebilecek iki kolun nasıl da muazzam bir biçimde birbirine bağlanabileceğini gösteriyordu. Bu yıllarda, modern dram tarihi açısından pek çok önemli an hep bir parlayıp bir sönmüştür, kısa ömürlüdür; bu, aynı zamanda, modernin ayırt edici özelliğidir de, tıpkı modernist "küçük dergiler"in kısacık yayın hayatları gibi. Genel olarak modern sanatın ve modernizmin deneyselci doğasına da çok uygundur bu.

Ezcümle, 1900-1920 arasında tiyatro belki de kültürel açıdan tam merkezde olmanın ve ilgi uyandırmanın tadını çıkarmıştır; ancak, bu arada, bir yandan da (tiyatrodan çok etkilenmiş) yeni sinema sanatı alana dâhil olarak tiyatronun pozisyonuna karşı bir tehdit oluşturmaya başlamıştı.

III. Bölüm

METATİYATRO VE MODERNİTE

1920-40 arası yüksek modernizmin büyüme yıllarıdır; tiyatroda dâhil olmak üzere, edebiyatta ve bütün sanatlarda radikal yeniliklerin ve deneysellikler in dönemidir. Pek çok insan artık gerçekçiliğin sıkıcı ve tahmin edilebilir olduğunu hissediyordu, yeni doğmakta olan sinema sanatının başlangıçtaki coşkulu ve yaratıcı vaatlarine ve sinematik biçim içinde gerçekleştirilmiş dikkate değer denemelere rağmen, tiyatronun inatla mimetik bir yere yönelmesi bu hissi güçlendiren ilişkiler yaratıyordu. (Bu türden denemeler genellikle tiyatrodan etkilenerek ya da tiyatroyu etkileyerek gelişiyordu, ama, ne yazık ki burada bundan söz edecek yerimiz yok.)

Tiyatroda, oyun yazarları ve yönetmenler gerçekçiliğin her geçen gün büyüyen sağlamcılığına karşı bayrak açmıştı, seyirciyi hipnotize eden ve pasifleştiren gerçeklik ilüzyonuna isyan ediyorlardı. Kimi ideolojik, kimi politik, kimi de en temelde estetik gerekçelerle ama her biri farklı nedenlerle seyircinin konforlu kabullerini sarsmak istiyor-

lardı. Bu yılların oyun yazarları seyircilerin beklentilerini ve ufuklarını daha önce hiç olmadığı kadar genişletmiş ve gitgide daha da cüretkâr konulara ve karakterizasyonlara yönelmiştir. Bunların en önemlilerinden biri de, modern dram sanatının burç figürlerinden biri olması nedeniyle bu kitapta en fazla yer ayrılan isimlerden biri olan Bertolt Brecht'tir. Ama başka önemli isimler de vardır, mesela, Luigi Pirandello.

Metatiyatroyu yeniden icat etmek

İtalyan oyun yazarı Luigi Pirandello tiyatroya geç yönelmiştir, öncelikle roman ve kısa hikâye alanında tanınmıştır ama son girişimi olan tiyatro oldukça dikkat çekicidir. *Altı Şahıs Oyun Yazarını Arıyor* (yirmisine varmadan yazmıştır bu oyunu) Roma'da 1921'de, Londra ve Amerika'da 1922'de, Paris'te 1923'te ve Berlin'de 1924'te sahnelenmiştir; üstelik, her bir gösterim her biri başka açıdan dikkate değer yönetmenler tarafından sahneye konulmuştur. Roma'da, Teatro Valle'deki prömiyer fırtınalar koparmış, seyirci kitlesini beğenenler ve beğenmeyenler olarak ikiye bölmüş, bu kitabın II. ve III. bölümlerinde anlatılan Jarry'nin *Kral* Übü prömiyerini ve *Playboy* ayaklanmalarını hatırlatacak bir etki yaratmıştır. Bunun karşısında, Pirandello da sonraki versiyonlarda oyunu sürekli olarak yeniden yazmıştır.

Oyun o bildik metatiyatro tekniğine yaslanır, ama gerçekçiliğin panzehiri olarak modern sahne için yeniden kurulmuştur. Bir Pirandello oyununun provasının orta-

sına (seyirci açısından tuhaf bir metatiyatral malzeme) yazımı bitmemiş ama yazarının yazmayı bıraktığı bir oyun metninden gelen altı karakter girer. Etkileyici bir öyküleri vardır ve oyunculardan ve yönetmenden provasını yaptıkları oyunu bir kenara bırakmalarını ve o karakterlerin hikâyesini açığa çıkarmak ve böylece kendini son derece travmatik bir öykü olarak kuran genel hikâyelerini tamamlamak ve nihayete erdirmek için onları canlandırmalarını isterler. Oyuncular, nihayetinde, karakterlerin oyununu –oyun içinde oyun– oynarken bulurlar kendilerini; izleyiciyle oyuncu arasındaki sınırların belirsizleşmesi, neyin gerçek, neyin yanılsama olduğunun bilinmemesi seyircinin huzurunu bozar. Yol boyunca diyaloglar sistematik bir biçimde konvansiyonel tiyatrodaki diyalogların zayıflığını faş eder ve bu aynı zamanda gündelik hayatta olup bitenlerin bir alegorisidir, içsel kendiliklerimizle eksiksiz bir iletişim kurmak büsbütün imkânsızdır. Oyun kişilerinin hikâyelerini canlandırmaya çalışan yapımcı, sinirden titrerken, o imkânsız taleplerini duydukça öfkeden köpürür.

> Hepimizin içinde bir hayat olduğunu ve hepimizin bu hayatlara resmi geçit yaptırmak istediğini çok iyi biliyorum. Ama işin zor kısmı şu: sadece diğer karakterlerle ilişkisi içinde en gerekli parçaları anlatmak ve gösterdiğimiz o küçücük parçalarda iç hayatın kalanını saklamak.
> (II. Sahne)

"Eğer her karakter içinde kopan fırtınalar hakkında bir tirad atsaydı, her şey çok daha kolay olurdu," diyecektir,

"ama biz böyle yapmıyoruz." Eski tiyatro modelleri, baskı altındaki, yeni kurulmakta olan modellere yer açmalıdır.

Pirandello, iki grubun (oyuncular ve karakterlerin) birbirinden kesinlikle farklı görünmelerini istemiş ve sahne direktifinde karakterlerin (gözleri, burnu ve ağzı açıkta bırakan) masklar giymeleri gerektiğini yazmıştı. Maska karşı buna benzer bir ilgi Eugene O'Neill gibi başka modern oyun yazarları tarafından paylaşılmıştır; burada söz konusu olan, doğalcı-olmayan, hatta insani bile olmayan üstün-kuklalarıyla Gordon Craig'i merkeze alıp Yeats, Brecht ve Artaud'yu etkisine altına almış Asya tiyatrosunun stilize tekniklerine kadar ilerleyen modern bir tiyatro damarıdır.

Brecht'in "Çin Oyunculuğunda Yabancılaştırma Teknikleri" (1936) başlıklı yazısı, oyunculuk denen işin nasıl olup da seyircinin karakterlerin konuşmalarını ve eylemlerini bilinçdışıyla değil, bilinciyle kabul ya da reddetmesini sağlayan bir biçimde yapıldığını tarif eder. Brecht, sonradan Pekin Operası sanatçısı olarak modern dönemin en tanınmış opera sanatçısı sayılan Mei Lanfang'ın tekniğini görünce çok etkilenmiştir. Artaud (ardındaki motivasyonları kimi zaman yanış anlamış olsa da) Bali Tiyatrosu'na benzer nedenlerle hayrandır (Resim 2) ve Yeats ile O'Neill da Japon No tiyatrosundan etkilenmiştir (Resim 3). Jestlerin stilize, kodlanmış doğası, metonimi, hepsi de gerçekçiliğe meydan okumakta ve, Artaud'nun deyimiyle, tiyatronun simyasını yakalamanın imkânını barındırmaktadır.

Altı Şahıs...'ın yalın yapısı –sahnedeki yönetmen altı oyun kişisine ne yapmaları gerektiğini söylemektedir– sonradan yazarlar tarafından kullanılmaya devam edecektir; Brecht'in *Kafkas Tebeşir Dairesi* (1944), Brian Friel'in



Resim 2. Balili bir *legong* dansçısı bileğini havada tutarak, dinamik biçimde pozisyon değiştirip piercing kullanarak, delici bakışlarla, enerjik bir dişi imgesi kuruyor.

Living Quarters [Canlı Mahalleler] (öyle ki, bu oyunda "yönetmen" figürünün elinde ustanın metni vardır –"kitap"– ve bununla diğerlerini yönetir) ve Michael Frayn'ın *Copenhagen* (1998) başlıklı oyunlarında, kendi kendilerini yöneten oyun kişileri, artlarındaki uçucu ve zor hakikate ulaşmak için o buluşmayı yeniden canlandırmaya karar verirler. Yaşam bir tür rol yapmadır ve aslında bir yönetmen yoktur, dolayısıyla kendi yönetmenimizi kendimiz icat etmek zorundayızdır.

Pirandello'nun oyunları akıllılıkla delilik, gerçeklikle yanılsama arasındaki sınırı zorlar ve hepsi de gerçek kendiliklerimizi gizleyen rollerimizi oynarken yarattığımız hayatın tiyatralliği konusunda yorum getirir.



Resim 3. Japon No tiyatrosu sesi, anlatıyı, eylemi, dansı ve müziği katıştırır, ama seyirciye tüm bu öğelerin birbiriyle ilintisi içinde sürekli değiştiği izlenimini vererek, performansın tüm unsurlarını birbirinden ayrı tutar.

Metatiyatronun bir başka yeniden yaratıcısı da Alman oyun yazarı Bertolt Brecht'tir; 1920'lerde başlayıp 1956'daki ölümüyle sona erecek, otuz yıla yayılan uzun bir kariyer ve bundan çok daha muazzam bir miras bırakmıştır. Her iki oyun yazarı da gerçekçiliğin konforlu yanılsamalarını aşındırmak için uğraşmış, seyircilerini kışkırtmış ama Pirandello'nun estetiği (hayatın temel tiyatralliği düşüncesini ele almak anlamında) felsefeye meyyalken, Brecht'inki gücünü siyasetten ve toplumu değiştirme arzusundan devşirmiştir. Pirandello hem diyaloglarda hem sahne direktiflerinde sözcükleri müsrifçe harcarken,

Brecht –kendi deyimiyle,"sözlü eylemlere" dönüştürerek– dili daha tutumlu, müzik gibi, projekte edilen görüntüler gibi unsurlara yer bırakacak şekilde kullanmıştır. Her ikisi de metatiyatral olmakla birlikte –tiyatroya tiyatro olarak dikkat çekmek anlamında– kavramın kullanımı konusunda birbirlerinden tamamen farklıdırlar.

Gözlem, analiz ve değişim

Brecht'in çalışmaları üç aşamalıdır: ilk dönem 1920'lerin sonuna kadar süren 'epik' dönemdir; ikincisi *Verfremdung/Yabancılaştırma* (kabaca 1930lar-40'lar) dönemi ve üçüncüsü de fikirlerini ve uygulamalarını sonradan dönüp kodlama aşaması. Kodlama işi oyun yazarlığından sonrasına tekabül ettiğinden, Brecht'e önce oyun metinleri üzerinden yaklaşmak, sonra da seyirciyi bir mesafeye itmekle ilgili girişimlerinden başlayıp teorilerine bakmak gerekiyor.

Pek çok insan Louis Armstrong, Frank Sinatra ve başka şarkıcılar tarafından da seslendirilmiş "Mack The Knife" parçasını hatırlar. Ama şarkıyı bilen insanların pek azı parçanın çevirisinin Marc Blitzstein'e ait olduğunu ve Brecht ve Kurt Weill'ın ortaklığının eseri olan *Üç Kuruşluk Opera*'dan (1928, Resim 4) alındığını bilir. Alman Erwin Piscator'un etkisinde, Brecht'in ilk dönem tiyatrosu balad, sokak tiyatrosu ve müzikhol gibi dram ve müzik sanatının popüler formlarıyla yapılmıştır. Alman besteci Richard Wagner gibi (1813-1883, I. Bölüm'de ele alınmıştı) ama büsbütün farklı niyetlerle Brecht de müziğin, ama özellikle



Resim 4. Bertolt Brecht'in *Üç Kuruşluk Opera*'sının 1928'deki orijinal sahnelenişinde, çıplak bir sahne ve sahnenin başlığıyla anafikrini bildiren bir ilan panosuyla birlikte görülen darağacı.

de operanın tiyatroda nasıl kullanılabileceğine kafa yormuştu. Wagner tiyatro unsurlarının (metin, müzik, sahneleme) kusursuz bir sentezini hedeflerken, Brecht bütün bu formların birbirinden ayrılmasna uğraşıyordu. Müzik eylemi kesintiye uğratmak için kullanılacaktı, atmosferik bir eşlikçi olarak, seyirciyi pışpışlamak yerine, eylem hakkında sert bir yorumcu olacaktı.

Üç Kuruşluk Opera, John Gay'in *Dilenciler Operası*'nın (1728) yeniden yazımıdır ve Gay'in orijinal metni gibi bu metin de bir 'anti-opera'dır. Londra'nın kötü adam ve karşı-kahraman Macheath tarafından yönetilen alt sınıfı tasvir edilmektedir; Polly Peachum, babasının arzusu

hilafına, Macheath'le evlenir, babası da onu yakalatır ve intikam olsun diye asılması için karar çıkarttırır. Son dakikada cezası geri çekilir, kutlamaların karnavalesk atmosferinin vurguladığı nokta (genellikle atlansa da) bir yandan da bu tür opera ve tiyatro gösterimlerinin mutlu sonlarının bir parodisidir. Brecht ve Weill balladlar ve şarkıları eylemi kesintiye uğratacak şekilde oyuna serpiştiriyor ve bu şarkılar yoluyla eğlenceli bir biçimde toplumun –sınıflar arası eşitsizlik gibi– salgın sorunlarına dikkat çekiyorlardı. İzleyici müzikten zevk alıyor ama eyleme o kadar da kapılmıyordu, çünkü eylem ana karakterle, yani Polly ve içinde olduğu belayla empati kurmaya fırsat vermeyecek şekilde sık sık kesintiye uğratılıyordu.

Üç Kuruşluk Opera'da olduğu gibi, Brecht'in işlerinin bir çoğu ortaklaşmayla hayata geçer; bütün bir yaratıcı hayatı boyunca Brecht hep yanında birileriyle çalıştı, ortak çalışmaya inandı ve kendinden sonra gelecek yazarları bu açıdan da etkiledi; mesela, Joan Littlewood ve Ewan MacColl'un Theatre Workshop'u (1950'ler-1960'lar) ve Caryl Churchill'in Joint Stock Theatre Company ile birlikte yaptığı atölye çalışması bu etkinin sonucudur. Bu süreç, oyuna çoğul perspektiflerin kusursuz bir biçimde yerleştirilmesini sağlamıştır – Brecht'in tiyatral görüşünün merkezinde bir diyalektik süreç yatmaktadır.

Seyirciyle mesafe kurmak

Şarkılar, jestler, plakalar, dekorsuzluk ve kesintiye uğratılmış eylem gibi, Brecht'in *Üç Kuruşluk Opera*'da de-

nediği yolların hepsi, seyircinin eyleme, karakterlerin de duygularına fazla kapılmalarına engel olmayı hedefliyordu. Bu mesafe, seyircinin oyun hakkında düşünme ve sahnede gördüğünü inceleme kapasitesini artırıyor ve seyirci, büyük olasılıkla, tiyatroyu toplumdaki sorunların neler olduğuna ve nasıl çözülebileceklerine ilişkin daha berrak bir zihinle terk ediyordu.

Brecht *Verfremdungseffekt* terimini 1930'ların ortasında kullanmaya başlamıştır. Büyük ölçüde Karl Marx'ın işçinin üretim araçlarına yabancılaşması anlamında kullandığı *Entfremdung* kavramından etkilenmiştir. Ama Brecht seyircinin tam olarak yabancılaşmasının peşinde değildir. "*Verfremdung* üreten bir temsil," diye yazar Brecht, "nesnenin aynı anda hem tanıdık gelmesini, hem de garipsenmesini sağlar." Bu fikrin eleştirel alanda tedavüle girmesi zaten Rus biçimci Victor Şklovski'nin yabancılaştırma ya da ayrıksılaştırma kavramıyla (ilk kez 1925 tarihli "Teknik Olarak Sanat" makalesinde geçmiştir) gerçekleştirilmişti. Brecht bu türden bir mesafe yaratmanın ve duygunun çokça yoğunlaşmasının önüne geçmenin yollarından birinin anlatıcı kullanmak olduğunu fark etmişti; örneğin, *Adam Adamdır* (1924) başlıklı oyunu prologdan itibaren otoriter bir ses kurar, aynı şey diğer pek çok oyunu için de geçerlidir; hemen hepsinde eylem üzerine benzer türden yorumlar, eylemi takip eden sürekli anlatılar vardır.

Verfremdung seyircinin oyun bitiminde tiyatrodan ayrılmasından uzun süre sonra da devam edecek bilişsel sürecin başlangıcıdır. Alışkın olduğu performans kodlarının yapısöküme uğratıldığını ve egemen kurumlara, toplumsal güçlere ve kültürel normlara saldırıldığını gören Brecht

oyunu seyircisi, tiyatro araştırmacısı Janelle Reinelt'in deyimiyle, "tarihin kaçınılmaz bir anlatı olmadığını" görerek bir değişim imkânı hisseder. Eğer statükoyu değiştirebilirsek, daha içinden geçerken tarih anlatısının yönünü değiştirebiliriz. İnsanlar "oldukları gibi kalmak zorunda değildirler, şu anda oldukları şey için değil, olabilecekleri şey için de izlenebilirler".

İki örnekle daha Brecht'in yapıtı açımlanabilir. *Cesaret Ana ve Çocukları* (1938-39, 1941'de sahnelenmiştir) ve *Galileo* (1937-39 yılları arasında yazılmış, 1940'ta elden geçirilmiş ve 1955'te son kez yazılmıştır), Brecht'in en tanınmış sahne oyunları arasındadır ve külliyat düzenli olarak elden geçirilmiştir. Her iki oyun da acı verici olaylar üzerine kuruludur. *Cesaret Ana*...'da, anne, üç yetişkin evladını ya bilmeden vuku bulmasına vesile olduğu ya da engel olabileceği durumlar içinde art arda kaybeder. *Galileo* körlüğün ve karanlığın içine yuvarlanışı gösterir; şimdi ileri yaşlarda olan bir zamanların önemli bilim adamı, hem ülkesini hem bilimini "satmıştır". Her iki oyun da, güçlü merkezî karakterleriyle, insanın içini burkan derin deneyimlerin içinden geçerler; *Hamlet* gibi, *Kral Oidipus* gibi tragedya malzemesidir bu, konvansiyonel bir oyun yazarının ellerinde bizi gözyaşlarına boğacak içerikler taşır.

Ama Brecht karakterlerle fazla özdeşleşmeyi engeller. Katartik hisler içinde savrulmak yerine –öncelikle olayları bu noktaya getiren dışsal güçleri, yani karaktere dışsal olan şeyleri– düşünürüz. Epizodik yapı, şarkılar ve tarihsel materyaller kullanarak (hem *Cesaret Ana* hem de *Galileo* 17. yüzyılın başlarında geçer ve gevşek bir şekilde o dönemin gerçek olaylarını kurar) bizi duygularımızdan

ziyade zihnimizi kullanabileceğimiz bir mesafede tutar. *Galileo*'da, örneğin, Galileo'nun işkence tehdidine boyun eğdiği, Güneş'in Dünya'nın etrafında döndüğünü söylediği ama kendi kendine "yine de dönüyor" diye fısıldadığı o meşhur mahkeme sahnesini dramatize etmez. Bunun yerine, mahkeme salonunun kapılarını sımsıkı kapalı tutar ve Galileo'nun kapının dışında kahramanca davranmasını ve gökbilim teorisini savunarak içerideki otoriteyi dize getirmesini bekleyen dostlarını ve öğrencilerini gösterir sadece. "Kahraman yetiştiremeyen o topluma ne yazık!" der eski öğrencilerinden biri, Galileo'nun yanıtı sert olacaktır: "Bir kahramana muhtaç olan topluma ne yazık!" Brecht'in Galileo'su yiyecek, şarap ve konfora dayalı fiziksel ihtiyaçlarının kölesi gibi görünür. ("Eğer iyi yemezsem iyi düşünemem. (...) En iyi fikirler iyi bir yemek, iyi bir şişe şaraptan sonra aklıma geliyor.") Ama, bu, Galileo'nun zaaflarına yenik bir obur olduğunu göstermek için değil, insanların –ve düşüncelerinin– maddi koşullara bağlı olduğunu göstermek için kullanılır.

Brecht seyircinin duygulanmasına karşı değildir: karakterle özdeşleşmek onun için önemlidir, mesele bunu rasyonel düşünceyi engelleyecek bir noktaya çıkarmamaktır. *Cesaret Ana*, düşman askerlerinin gelişine karşı halkı uyarmak için barakanın çatısında cesurca davul çalarken vurulan üçüncü çocuğu Katrin'i kaybetmesinin üzerine, "Tanrım, nefret ediyorum savaştan," der. Bunu sadece *söyler*, öyle acıyla falan haykırmaz; bir gerçeği dile getiriyordur, trajik ya da melodramatik bir anda değilizdir. Bu, Brecht'in seyircinin karşıt bakış açılarını izlediği ve hangisinin doğru olduğuna seyircinin kendi başına karar vermek durumunda

olduğu diyalektik tiyatronun amacına uygundur."Tiyatro İçin Küçük Organon" başlıklı manifestosunda (ilk kez 1948 yılında yazılmıştır ve üç versiyonu vardır), "Derin bir vadide durup zaman zaman fikir değiştirerek konuşan ve birbiriyle çelişik cümleler sarf eden bir adam düşünün, vadideki yankı onu cümleleriyle yüzleştirecektir," der.

Başka bir yerde, "epik" oyunların seyircisini boks maçının seyircilerine benzetir; iki rakipten biri kazanacaktır, ama iyilerse ikisi de kazanmayı hak etmektedir. Seyirciler rakipler hakkında, çok empatik bir ilişki kurmadan, belli bir mesafeden fikir yürütürler. Brecht, tiyatro düşüncesi içinde, bu tür benzetmeleri, izleyicilerini farklı bir şekilde düşünmeye yönlendirme temrini gibi, bir bilim insanının problem çözmek için kullandığı teknik gibi görür.

Benzer şekilde, Brecht'e göre, jest içsel-duygusal durumların değil, dışsal ilişkilerin bir yansımasıdır. Oyunlar, gayet basit bir biçimde, "bir arada yaşayan insanları temsil edişimizdir". İnsanlık durumu bundan birkaç yüzyıl öncesine kıyasla çok değişmiştir, şimdi de tiyatro Endüstri Devrimi'nin öncesiyle mevcut "bilim çağı" arasındaki temel değişikliği yansıtmaya başlamalıdır. Eski usul merak ve katharsis temelli "dramatik" tiyatronun yerine, Brecht "epik" bir tiyatro önerecekti (Tablo 1'e bakınız).

Peki, bir oyuncu bütün bunları nasıl yapabilir? Brecht tiyatrosunu ele alırken daha çok oyunların yazımındaki ve seyircilerin onları algılayışındaki değişikliğe vurgu yapıldı. Ama değişimin asıl yükünü oyuncu üstlenmektedir. Bütün bu amaçlara ulaşılabilmesi için, oyuncunun kendini karaktere dönüştürmesini sağlayan Stanislavski metodunu bir tarafa bırakması gerekmektedir. Brecht kendi toplulu-

Tablo 1

Dramatik biçimli tiyatro	Epik biçimli tiyatro
Eylem	Anlatı
Seyircileri sahnedeki olaylara dahil eder.	Seyircileri gözlemcilere dönüştürür.
Aktif hallerini tüketir	Aktif hallerini uyandırır.
Duygulanmalarını sağlar.	Karar vermeye zorlar.
Tecrübe	Dünya resmi
Seyirciler birşeyin içine çekilir.	Seyirciler birşeyle karşı karşıya bırakılır.
Telkine açıklık	Tartışmaya açıklık
Duygular korunur.	Duygular öngörüye dönüştürülür.
Seyirci tam ortada durur.	Seyirci karşı tarafta durur.
Seyirci tecrübeyi paylaşır.	Seyirci çalışır.
İnsan doğası ortak bilgi olarak kabul edilir.	İnsan doğası sorgulama konusudur.
İnsan değişmez.	İnsan değişebilir ve değiştirebilir.
Sonda gerilim	Oyun boyunca gerilim
Her sahnenin bir sonraki sahneyi kurması	Her sahnenin kendi içinde tamamlanması
Gelişme	Montaj
Doğrusal olaylardan üretilmiş bir yapı	Kavisli olaylardan üretilmiş bir yapı
Kaçınılmaz biçimde evrimsel	Sıçramalı
Sabitlenmiş biçimiyle insan doğası	Süreç olarak insan doğası
Varlığı belirleyen düşünce	Toplumsal varlığın düşünceyi belirlemesi
Duygu	Akılcılık

ğu Berliner Ensemble'daki oyuncularla çağdaş oyunculuğa hükmeden aşırı empatiden kurtulabilmeleri için çok sıkı çalışmıştır. Bir oyuncunun rolün içinde kaybolmak yerine ona belli bir mesafede durması gerekir: "Tek yapması gereken karakteri göstermektir." Bunu yaparak kendini ortadan kaldırması engellenir ve karakterin duygularıyla özdeşleşmeyince, seyircinin de izlediği şeyin bir oyunculuk olduğunun farkındalığı içinde kalmasını sağlar ve gösterilen karaktere ilişkin pek çok başka olası yorum, anlatılan olaylarla ilgili pek çok başka imkân olabileceğini gösterir. En önemlisi de oyunculuğun ve bu yolla insan hayatının nihai bir ürün değil, bir süreç olduğuna işaret etmesidir. Amerikalı oyuncu Charles Laughton'la 1947 yılında Galileo rolü için çalışırken yapmaya çalıştığı şey budur, kayıtlardaki en iyi Brecht oyunculuğu örneklerinden biri olarak tarihe geçmiştir.

Brecht'in kariyeri o kadar önemlidir ki, bu tartışmaya arkadaşlarıyla birlikte en önemli işlerini ürettiği ve tiyatroya ilişkin teorisini geliştirdiği yıllara odaklanan IV. Bölüm'de de devam edilecek. Brecht'in kullandığı tekniklerin pek çoğu Alman tiyatrosuna daha önce Erwin Piscator tarafından *Politik Tiyatro** (1929) kitabıyla tanıtılmıştı, kitap "epik" tiyatro kavramının geliştirilebilmesi açısından çok önemliydi. Piscator'un diğer teknikleri arasında durağan ve sinematik projeksiyonlar ve kutu dekor yerine kullandığı karmaşık yapı iskeleleri sayılabilir.

1940'lar boyunca, Piscator, Amerika'da yaşayıp çok etkileyici bir atölye eğitimi (Bea Arthur, Marlon Brando,

* Erwin Piscator, *Politik Tiyatro*, çev.: Mustafa Ünlü & Suavi Güney, Agora Yayınları, İstanbul, 2012.

Tony Curtis, Rod Steiger, Elaine Stritch gibi bazı öğrencileri Hollywood'un en önemli oyuncuları olacaktı) yürüttü. Tennessee Williams da Dramatic Workshop'ta birlikte çalıştığı öğrencilerinden biriydi. Piscator özellikle Amerika'da modern dram sanatını derinden etkilemiştir. Pirandello, Piscator ve Brecht, tiyatronun kendini, gerçekliğin ve yanılsamanın ne demek olduğuna ilişkin o çetrefil meseleyi sanatsal araçlarla araştırmaya nasıl adayabileceğini göstermişti; çünkü karşı oldukları geleneksel tiyatro 'salt' yanılsama ürettiğini gizleme ilkesi üzerine kurulmuştu.

Kadın sesleri

Feminizmle epik tiyatro arasında doğal bir ilişki vardır. Her ikisi de "kimin gerçekliği?" sorusunu sorarak gerçekçiliğin altında yatan kabulleri sorgular. Her ikisi de sıradan özdeşleşmeyi kırmak ister, seyircisini düşünüp incelemeye, sonra da mevcut durumu değştirmeye yönlendirmek ister. 1920-40 arası dönem kadınların yazdığı ve anlaşılabilir bir biçimde feminist meseleler hakkında yazdığı oyunlara tanıklık etmiştir. Glaspell'ın en ünlü uzun oyunu *The Verge* (1921) [Eşik] sadece dışavurumcu teknikleri ve alışılmadık sahnesel mekânlarıyla değil (oyunun ilk bölümü bir kadın botanikçinin yetiştirdiği tuhaf, hibrit bitkilerle dolu bir serada geçer, örneğin) bir dişil dile, bir tür tiyatral '*l'écriture féminine*'e (kadın yazısı) öncülük edişiyle de dikkate değerdir. Claire Archer, yeni bitki formları üretmeye çalışırken, bir yandan da parçalı, kopuk ifadelerinin gösterdiği gibi, yetersiz, ölü bir ataerkil dilden kaçmaya çalış-

makta, bunun için de yeni bir dil yaratmaktadır. Dil, dilin kendine karşı bir dirence dönüşmeye başlar:

> Kır, at! Böyle devam etmez. Yukarıda, gökte – aşağıda, denizin içinde – cinayet bu! Olduğumuzu düşündüğümüz onca şey – hiçbiri biz değiliz. Bizi kilitli olmayan bir şeye kilitlemişler. Bu cinayete harcanmamış bir gram enerji var mı? İki parçaya ayrılmamış tek bir aşk var mı? At içine! Şimdi? Hazır mısın? Bırak. İt. Daha çok it. Bırak. Ve sonra – ve sonra.
> (I. Perde)

Claire'in kocası ona şöyle der: "Sözcükleri olabilecek en abes şekilde kullanıyorsun." Kadın için sözcükler bitkiler gibidir. Ansızın düzyazıdan şiire döner. Dilbilgisel açıdan doğru olmayan yapılar kurar, konuşmayı sökememiş gibi konuşur, birtakım doruksal anlarda "hmm, eee" der. "Ötesinelik" gibi sözcükler yaratır. Glaspell kadın zihnini ve duygularını sahneleme girişimi konusunda kendinden önceki denemelerin ötesine geçmiştir; konuşan suskunluklar, alt anlamlarla ağırlaşmış ifade edemeyişler. Oyunun trajik sonu yabancı bir dil ve kültür içinde çalan zilleri duyurur: Claire, yetişkin ve konforunu yitirmemek için muhafazakârlaşmış kızı da dâhil olmak üzere, çevresindeki herkesi reddeder, kızına onu hiç doğurmamış olsa daha iyi olacağını bildirir ve sevgilisi Tom'u, onu anlayan tek insan gibi görünen Tom'u öldürür.

The Verge 1924'teki prömiyerinden itibaren İngiltere'de takdir topladı; eleştirmenler "çığır açıcı", "parlak bir psikolojik araştırma", "Ibsen'le birlikte anılabilecek müthiş

bir oyun" olduğunu söylediler ve Glaspell'i "Shaw'dan bu yana İngilizce yazan oyun yazarlarının en iyisi" olarak nitelendirdiler. Özellikle de deneysel *The Dove* (1923) [Martı] ile birlikte düşünüldüğünde, arkadaşı modernist Djuna Barnes gibi, Glaspell'ın tiyatro yapıtları Ibsen'den, Synge'den etkilenmiş ama aynı zamanda "Sınır Şarabı", "Yaşam Nefesi" gibi sembolik adlandırmalarla ve "ruh hallerini" dramatik açıdan gösterebilmek için işaret ettiği iç çatışmalarıyla Fransız sembolist tiyatrosunu, özellikle de Maeterlinck'i takip etmiştir. Ama hiç durmadan bu etkilenmelerin ötesine geçmek için uğraşmış, bunlardan hep yeni şeyler yaratmaya çalışmıştır.

Kadınların içinde bulundukları felaketleri anlatan bir başka oyun yazarı, en çok "kır üçlemesi" ile bilinen İspanyol yazar Federico Garcia Lorca'dır: *Kanlı Düğün* (1932), *Yerma* (1934), *Bernarda Alba'nın Evi* (1936; ilk gösterimi 1945). Bu oyunlar İspanyol burjuva toplumunun kadınların son derece dar çizilmiş rolleri, homofobi ve keskin bir sınıfsal yapı gibi normlarına kafa tutmuştur. Oyunlar, doğal insan dürtülerinin modası geçmiş davranış kuralları uğruna bastırılmasının nelere yol açabileceğini gösterir. Lorca'nın ilk dönem oyunlarının çoğu birbirinden çok farklı meselelere, bambaşka tiyatral stillerle yaklaşsa da (1930 tarihli *Halk*, 1931 tarihli *Beş Yıl Geçince*, 1935 tarihli *Adsız Oyun* gibi oyunlarında olduğu üzere), sürrealizme dahildir (bakınız Kutu 2); bu son üç oyununda modern dramın güçlü ve acil meselelerinden biri olan kadınların vahim durumuna yönelmiştir.

"Kadın doğmak cezaların en ağırı," der, içinde hiç erkek olmayan *Bernarda Alba'nın Evi*'nden Amelia (Resim 5).

Kutu 2: Sürrealizm

Sürrealizm, yirminci yüzyılın ilk on yılının Dada performans sanatından türemiş ve 1920'lerin ve 40'ların bir başka önemli tiyatral eğilimi haline gelmiştir. Guillaume Apollinaire *Tiresias'ın Memeleri* (1917) adlı oyununu "sürrealist oyun" diye adlandırınca terim de ortaya çıkmış oldu. "Sur" öneki, bazen sanıldığı gibi altında anlamında değil de, "tepesinde", "üstünde" anlamında kullanılmaktadır. Bu da şunu gösterir: burada sadece yüzeyin altındaki, bilinç dışındaki bir dünyadan değil, rüyalardaki gibi, bu dünyanın *üstünde* bir dünyadan da söz edilmektedir; psikolojik açıdan karanlık olduğu kadar güneşli, hafif ve tuhaf da.

Tiresias'ın Memeleri, temelde cinsiyet ayrımlarını çökerterek (bin bebekli bir koca; evrensel bir kürtaj öneren çılgın bir doktor) ve yenilikçi sahneleme fikirleriyle (bir kadının bedeninden balon olarak kopup yükselen memeleri) komik, grotesk ve aykırı eğlence üretir.

Diğer önemli gerçeküstücüler arasında Lorca, Antonin Artaud, Jean Cocteau ve, örneğin, *Doctor Faustus Lights the Lights* (1938) [Doktor Faustus Işıkları Yakar] başlıklı metniyle Gertrude Stein sayılabilir.

Bernarda Alba bir tirandır; ölmüş kocasının yasını tutarken beş yetişkin kızını, kendi annesini ve hizmetçilerini de sekiz yıllık bir yasa girmeye mahkûm eder. Hep siyah giyilecektir, evin her yeri ovularak ak pak edilecektir, yaşlı



Resim 5. Eviçi baskı: Lorca'nın *Bernarda Alba'nın Evi* başlıklı oyununda, birkaç farklı kuşağa mensup kadın arasındaki zalim ve yıkıcı eviçi oyun. 2007 tarihli bir İspanya gösteriminden, Centro Cultural de la Villa Madrid.

annesi de bağırıp durmayacaktır. Yürürken yaslandığı ve yere vurduğu kalın bastonuyla evi herkes için zindana çevirir ve en nihayet en genç kızı Adela'yı intihara sürükler.

Bu yeni acı bile hepsini baskısı altında tutma isteğini zayıflatmaz. "Ağlamak yok. Ölüm ağırbaşlılıkla karşılanacak. Susun! Susun dedim! Susun, susun!"

Galspell'ın *The Verge*'ünde olduğu gibi, kadınlar arasındaki nefret somut ve şaşırtıcıdır. Bu oyunlar kadınları birbirinin kuyusunu kazarken gösterip bir yandan da nasıl feminist olabilir? Kadınlara oy hakkını savunan *Kadınlara Oy Hakkı!* gibi oyunların o çok kuvvetli kızkardeşlik müdafaa hattı nereye kayboldu ki? Lorca, ataerkil ve örtük

faşizm koşulları altında yaşamanın bedellerini göstermektedir. Bernarda'nın dünyası, sorgusuz sualsiz erkek değerlerini ve uygulamalarını taklit ettiği için, darmadağın olur; kadınlar aslında bunun içine sığamazlar. Bu oyunlar kadınların yeteneklerinin ve potansiyellerinin açığa çıkarılmasına ilişkin ihtiyacı gösterir; bu ihtiyaç Ibsen'in *Bir Bebek Evi*'nde erkeklerin onlara giydirdikleri maskeli balo giysilerini öylece giyivermek yerine kendi kimliklerini yaratmalarına ve "kendi yazgıdaşlarından kurulmuş bir jüri" tarafından yargılanmalarına ilişkin ihtiyaca benzemektedir.

Politik tiyatro

Bu yıllardaki önemli gelişmelerden biri de, Brechtçi ya da feminist veya sosyalist, çok çeşitli *politik* tiyatronun ortaya çıkmasıydı. Bu, özellikle de İrlandalı oyun yazarı Sean O'Casey'nin önderliğinde, İngiltere ve İrlanda tiyatrosunda güçlü bir damar haline gelmişti. *Silahşörün Gölgesi* (1923), *Juno ve Paycock* (1924) ve *The Plough and the Stars* [Saban ve Yıldızlar] (1926) oyunlarından oluşan Dublin Üçlemesi'nin her bir oyununda, O'Casey, çalışan sınıfın hayatıyla ilgili yüzeysel bir doğalcılık üretip politik bir yönelim gösteriyor, ama bunun ötesinde, Shaw'un yaptığı gibi, tiyatral üsluplarla deneyler yaparak seyirci beklentisine meydan okuyordu. Bu nitelikler özellikle de natüralist bir açılış sahnesinden sonra aniden dışavurumcu bir üsluba dönerek sembolizmle gerçekçiliği içiçe geçiren *The Silver Tassie* (1929) [Gümüş Tas] başlıklı oyununda belirgindir.

O'Casey aynı zamanda İrlandalı ve İskoç (Joe Corrie) oyun yazarlarını ve ikinci bölümde sözü edilen Manchester okulu yazarlarını, ve bugün hâlâ güçlü olan kalıcı, kurumsallaşmış tiyatroları (Abbey Theatre, Gaiety Theatre, Royal Court) kapsayan "yerel" tiyatro alanının da önemli isimlerinden biriydi. 1925'ten sonra, Abbey Theatre, İrlanda'da Özgür İrlanda Devleti'nden maddi destek almaya başladı ve böylece İngilizce konuşulan dünyada devlet tarafından desteklenen ilk tiyatro oldu. Diğerleri onu izleyecekti: 1930'ların ortasında, Hallie Flanagan Davis, Federal Theatre Project (FTP, 1935-9; bunalım dönemiydi ve bu yıllarda milyonlarca insan işsiz kalmıştı) oluşumunun ilk yönetmeni olacaktı.

Amerika'nın ulusal tiyatroda ilk ve tek başarılı girişimi FTP Birleşik Devletler'de milyonlarca seyirciye ulaştı ve bir anlamda "yerellik" terimine yeni bir anlam kazandırdı: ulaştığı en yüksek noktada, kırk bölgede 10.000 kişi istihdam etti. FTP, kendi konularını yazıp, bu oyunlara Davis'in birinci elden seyircisi olduğu Rus örneklerini model alan "canlı gazete" adını verdi. Kısmen belgesel, kısmen kurmaca metinler olarak gerçek kaynaklara atıfta bulunuyorlardı – kitaplar, gazete yazıları, dava tutanakları; günün sıcak sorunlarını ele alan ikna edici metinler yaratıyorlardı.

Üç meşhur Canlı Gazete oyunu, *Triple-Plowed Under* [Üç Kez Sürülmüş Tarla], çiftçilerin ve tüketicilerin daha yüksek gelir ve daha ucuz gıda için birleşmek zorunda olduklarını anlatıyor; *Power* [Güç] kamu kurumlarının halk tarafından sahiplenilmesi talebini içeriyordu; *One-Third of a Nation* [Bir Milletin Üçte Biri] şehirdeki konut sistemi-

ne has koşullar üzerineydi. FTP'nin yapımları ırkçılık, sağlık hizmetleri, emekçi sendikaları ve doğal kaynaklar gibi meselelerle ilgileniyordu. Bunlar sıkıcı, dramatik olmayan konular gibi görünebilir, ama FTP bu konuları taze, yenileyici ve harekete geçirici bir hale getiriyordu. Her Canlı Gazete metni şu türden bir giriş uyarısı da taşıyordu: söz konusu metinler ne zaman sahnelenecekse, temel çekirdeği korunarak, o günün koşullarına göre ve yeni seyircisiyle baştan düşünülmüş bir ilişki için tazelenmeliydi.

Böylesi geliştirilmeye açık bir materyal ve bu kadar geniş bir seyirci kitlesiyle, FTP kaçınılmaz bir biçimde, 'kızıl korkusu'nun kurbanı durumuna geldi; sağ siyasetin komünizmi temizlemek için ürettiği bu kampanya özellikle oyun yazarlarını, yönetmenleri ve oyuncuları (Amerika Karşıtı Aktiviteler Komitesi HUAC, Arthur Miller, Bertolt Brecht, Elia Kazan ve pek çok başka önde gelen tiyatro ve film insanını sorgulamıştır) hedef almıştı. Gerçekten, Amerikan tarihinin en kötü dönemlerinden biriydi; Arthur Miller bu günleri 1953 tarihli oyunu *Cadı Kazanı* ile anlatmıştır. "Özgür, yetişkin işi ve sansürlenmemiş tiyatro" üretmek amacıyla kurulmuş FTP'nin, kimi kongre üyelerinin orada yapılan oyunların ilerici yöneliminden şüphe duyması nedeniyle, bizzat onu kuran yönetim tarafından kapatılması oldukça ironiktir.

Ama Davis'in FTP ile yaptığı işin uzun ömürlü ve üretken bir mirası olmuştur. Hem ardında tiyatronun tehlikeli olmaya cüret edebilen enerjik bir toplumsal kurum olduğuna ilişkin bir fikir bırakmıştı, hem de tiyatral denemelerin çok geniş ölçekte yapılabileceğini göstermişti. Başka pek çok ismin yanı sıra, yönetmen Orson Welles, oyun-

cu Joseph Cotton, oyun yazarları Paul Green ve Arthur Miller ve besteci Virgil Thompson'u kariyerlerine başlatan da odur. Tiyatro eleştirmeni Harold Clurman, sonradan dönüp baktığında, FTP'yi "Amerikan tiyatrosunun gerçek anlamda en deneysel çabası" olarak değerlendirmiştir:

> 1930'ların tiyatrosunda bir model olarak, çevresindeki dünyada olup bitenleri yansıttı, bazen lazafazan, fevri, ağzıbozuk, kendini beğenmiş ve belki de pozcuydu; bize verdiği şey komünizm değildi, günümüzün içine büzülmüş ve kullanışsız tiyatrosunun en iyi parçası, yaratıcı mayasıydı. Tiyatronun otuzlu yıllarının topluluklarına, projelerine, kolektiflerine ve birliklerine bakalım; nostaljiyle değil, özenerek ve yenilenme isteğiyle.

Gerçekten de, Canlı Gazete modeli, Brezilyalı yönetmen Augusto Boal'in seyircinin oyunun temel meselesi hakkında karar vermesini sağladığı, daha katılımcı ve Boal'in deyimiyle, onları seyir-eyleyici kılan Ezilenlerin Tiyatrosu gibi çığır açıcı fikirler içinde yenilenmiştir.

Aile sırları

Bütün bu canlılık ve yenilenme, epik tiyatro tekniklerini Amerikan tiyatrosuna taşımak isteyen Thornton Wilder gibi oyun yazarları üzerinde etkili olmuştur. Wilder'ın *Kasabamız* (1938) ve *Kılpayı* (1941) başlıklı oyunları konu bakımından birbirinden çok farklı olsa da, her ikisi de kolay yoldan özdeşleşmeyi engellemek ve izleyiciye doğ-

rudan sorulmuş, keskin sorular yöneltebilmek için epik teknikleri devreye sokar. *Kılpayı* Brechtyen bir teknikle, mizahı trajediyle birleştirirken, bir yandan da insan evrimine epik bir bakış geliştirir. *Kasabamız*'da oyunu yöneten ve anlatan sokulgan bir anlatıcı vardır; ama, yine de, bize gösterdiği New Hampshire hayatından sahnelere soğuk ve eleştirel bir gözle bakıp durur. Seyreltilmiş Hollywood versiyonunun beyaz bahçe çitleri ve duygusal tema müziğiyle, *Kasabamız*, kır hayatının ve Amerikan değerlerinin yüceltildiği gibi bir yanlış anlamaya maruz kalmıştır. Çocuklarının evliliğiyle bir araya gelen iki ailenin hikâyesi, aslında, darlığın, taşralılığın ve çocuk psikolojisinden ve empatiden bihaber çocuk yetiştirmenin, on yıl sonra *Satıcının Ölümü* ile Arthur Miller'ın yaptığına çok benzer biçimde, dağlayıcı bir eleştirisidir. Wilder, oyununun dokunaklı final sahnesini ölümden sonraki hayatta kurgular; merhum Emily'nin, tıpkı Jimmy Stewart'ın *It's a Wonderful Life* (1946) [Hayat Bir Harika] başlıklı oyununda yaptığı gibi, geçmişinin bazı anlarını sadece insanların üzerinde ne etki bıraktığını değil, aynı zamanda kendisinin ne fırsatlar kaçırdığını görmesi için yeniden yaşamasına izin verilir.

Wilder, Amerikan tiyatrosuna aileye odaklanmak ve onun karanlık, yıkıcı sırlarına eğilmekle ilgili güçlü bir gelenek armağan etmiştir ama bunu kullandığı epik tekniklerle o denli eleştirel bir noktadan yapar ki, seyirciyi uzaklaştırır ve ailenin davranışlarını belirleyen toplumsal güçlerle ilgili daha büyük bir farkındalık yaratır. Aileye eğilme meselesinin bir başka önemli ismi Eugene O'Neill de, bıkıp usanmadan, tek tek aile bireylerinin psikolojisini ele almıştır.

O'Neill, Benedict Nightingale'in sınırları iyice daraltarak aile yaşamı, aile sırları ve bozuk ebeveyn-çocuk ilişkilerine yaklaşıp daha geniş toplumsal meselelerle ilgilenmeyen oyunlara taktığı Amerikan "bebek bezi" oyunları ithamından aslan payını, belki de haksız yere almıştır. O'Neill'in oyunlarının büyük çoğunluğu bizi duygusal açıdan bunaltıcı bir dünyaya götürür; Ibsen'in *Bebek Evi*, *Yaban Ördeği* ve *Hayaletler* oyunlarında yaptığı gibi, derin, karanlık aile sırlarını deşip durur. Mesela, *Günden Geceye* ve *A Moon for the Misbegotten* [Piçlerin Gecesi] (her ikisi de 1941'de yazılmıştır) gibi oyunlarında, O'Neill, aile içinde çocukların özlemlerini ve ihtiyaçlarını bastıran olumsuz güçleri yazar ve esasında doğalcı denebilecek bir üslupla karakterlerine derin bir psikoloji sağlar. Nightingale şunu sorar: Neden bu şımarık karakterlere ve onların minnacık sorunlarına bakalım ki?

Ne var ki, O'Neill'in ilk dönem oyunları, farklı ilgiler ve politik meseleler taşıyan oyunlar yazabildiğinin ve biçim konusunda ne kadar yenilikçi olabildiğinin kanıtıdır. *İmparator Jones* (1920), Afro-Amerikalı oyuncular için biçilmiş eski stereotip rolleri yerle bir etmekle kalmamış, yenilikçi dışavurumcu teknikleri de devreye sokmuştur. *Kıllı Maymun* (1922), benzer şekilde, doğalcı ve dışavurumcu araçları bir arada kullanan epizodik bir oyundur. *Karaağaçlar Altında* (1924) ile O'Neill sahnede ensesti ve bebek katlini göstermeye cüret etmiş, üstelik oyunu New England çevresinde konumlaması nedeniyle oyunda ağır bir diyalekt kullanılması gerekmiştir. *Araya Giren Garip Oyun* (1928), yakın arkadaşı Glaspell'ın *Suppressed Desires* [Bastırılmış Arzular] başlıklı oyunu gibi, tiyatronun karak-

terin iç yaşantısını nasıl ifade edebileceğini araştırırken, Freud'un fikirleriyle doğrudan ilişki kurar; oyun kişileri, sahnedeki diğer kişiler donmuşken, mahrem düşüncelerini uzun, açıklayıcı aparlarla doğrudan seyirciye yönlendirir, seyirciyi muhatap alır. O'Neill'in bu konudaki arayışları *Elektra'ya Yas Yaraşır* (1931) adlı oyunuyla sürmüştür; Amerikan İç Savaşı sırasında güneyde geçen ve tam dokuz saat süren modern bir Oresteia yeniden-yaratımıdır bu. Shaw'un *Back to Methuselah* (1920) [Nuh Nebiye Dönüş] oyununda yaptığı gibi, O'Neill, standart oyun süresini yeniden belirlemiş ve "epik"e Marksizmden çok Yunan mitolojisi üzerine inşa edilmiş yeni bir tanım getirmiştir. Ama bütün bu yeniliklere rağmen, O'Neill, zehir saçan aile sırlarının yazarı olarak etiketlenmiştir.

Nightingale'in modern Amerikan bebek bezi tiyatrosu yollu küçümsemesini tersine çevirmiş isimlerden biri Lillian Hellman'dır. Klostrofobik ve boğucu cemaatlerin –aileler, okullar– karanlık iç sırlarıyla daha geniş politik açılımlar arasında bir denge kurmanın yolunu bulmuş gibidir. Onları kuşatan toplumla ters düştüklerinde insanların nasıl, neler yaşadıklarını ele alır. Can alıcı oyunları *Küçük Tilkiler* (1939) ve *The Children's Hour*'dur (1934) [Çocukların Saati]. *The Children's Hour*, bir kız yatılı okulunda, intikam peşindeki bir öğrencinin kadın yöneticiler Martha ve Karen hakkında lezbiyen bir çift olduklarına dair ortaya attığı yalanın büyüyen sonuçlarını anlatır. Homofobik ebeveynler çocuklarını okuldan alır, kadınlar mahkemede mahkûm olur, okulları kapanır, Martha sahiden de Karen'a cinsel bir ilgi duyduğunu fark eder, ama Karen onu reddeder ve Martha kendini öldürür. Hellman kimse-

nin bireysel varoluşuna izin vermeyen, herkesi dar kuralların kalıbına uymaya zorlayan toplumu şiddetle eleştirir ve, suçun kaynağı olarak, içe dönüp karakterin hatalarına ya da ailenin zayıflığına bakmak yerine, dışarı döner.

Toplumsal baskı hem yasal, hem de kültürel bir zorunluluk gibi gösteriliyordu, örneğin, Britanya'da eşcinsellik ancak 1967 yılında suç sayılmaktan çıktı; dolayısıyla, oyun yazarları da eleştirilerini ya örtük ve üstü kapalı bir biçimde yapmak ya da oyunlarının sansür edilmesini ve yasaklanmasını göze almak durumundaydı. Yazarlık kariyerleri bu dönemde başlamış Noel Coward ve Terence Rattigan gibi yazarlar Wilde'cı manevrada uzmanlaşmışlardı. Bu türden bir politik şiddet ortamının yaşandığı her yerde olduğu gibi burada da oyun yazarları yazdıkları için bedel ödediler. Meyerhold ve Lorca öldürüldü, Josef Capek 1945 yılında Bergen-Belsen toplama kampında öldü ve Flanagan Davis, Brecht, Arthur Miller ve pek çok tiyatro sanatçısı Senatör Joseph McCarthy ve HUAC'ın başını çektiği "komünist avı"nın kurbanı oldular.

IV. Bölüm

SATICILAR, GÜNEYLİLER, ÖFKE VE SIKINTI

1940'lar ve 1950'ler modern dram tarihinin en önemli olaylarını içerir: Tennessee Williams'ın *Arzu Tramvayı*'nın (1947) ve Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümü*'nün (1949) sahnelenmeleri hem yeni bir tür tragedya kuruyor, hem de Amerikan tarzı bir gerçekçiliği geliştiriyordu; bu arada, Londra'da, Beckett'in *Godot'yu Beklerken* (1955; Fransızca olarak 1948-49'da yazılmış ve 1953'te, Paris'te, *En Attendant Godot* adıyla sahnelenmiştir) ve John Osborne'un *Look Back in Anger* (1956) [Öfke] adlı oyunlarının prömiyerleri bir yandan "absürd tiyatro"yu tanıtıyor, bir yandan da yeni dilsel ve duygusal vahşiliğiyle tiyatroda "mutfak lavabosu" gerçekçiliğini başlatıyordu. Birbirinden çok farklı yöntemlerle bu farklı dram damarları hem oyunların konularını, hem de biçimsel ve dilsel özelliklerini genişletiyordu; özellikle de dilin (ve sessizliğin) sahnedeki çalışma şeklini değiştiriyordu. Bu, IV. Bölüm'de ele alınan farklı dramatik formların çakıştığı temel alandır.

Doğrudan ya da dolaylı olarak, bu dönemdeki pek çok oyun İkinci Dünya Savaşı'na ve yarattığı sonuçlara –Soğuk Savaş'a– verilen tepkilerdir. Oyun yazarları insan hayatı pahasına yaşananlardan, Avrupa ve Asya'da şehirlerin viran edilmesinden, soykırım gerçekliğinin yarattığı dehşetten, kitle imha silahlarının ortaya çıkmasından duydukları umutsuzluk kadar, ekonomik toparlanmanın bolluk işaretlerinden, evrensel sağlık ve eğitim hizmetlerini de kapsayan reform rüzgârından dolayı da temkinli bir umuda kapılıyorlardı. Oyun yazarları bu dönemde yeni biçim, dil ve temalar konusunda daha önceki dönemlerden bile sert bir deneyselcilik tutumu içindeydi. Özel olarak oyunlar yeni bir şiddet düzeyine erişirken, tragedyanın anlamı üzerine düşünüyor ve edebe ve sırların saklı tutulmasına yönelik daha belirgin bir sabırsızlık gösteriyorlardı. Sanki savaş, tiyatrodaki devrimci gücü açığa çıkarmıştı; bu güç belki de kendini en çok seyirciye yöneltilen sürekli saldırılarda ve seyirciyi temsil eden "dördüncü duvar"ın yıkılmasında gösteriyordu.

Amerikan gerçekçiliği

1940'ların ortalarından başlayarak en meşhur ve akılda kalıcı oyunlar bu dönemin Amerika'sından çıkmıştır: Tennessee Williams'tan *Sırça Kümes* (1944) ve *Arzu Tramvayı* (1947) ve Arthur Miller'dan *Bütün Oğullarım* (1947) ve *Satıcının Ölümü* (1949) gibi oyunlar. Ama Amerikan oyun yazarlığı bu dönemde İngiltere'dekinden çok farklıdır. Amerikan sahnesine metot oyunculuğunun yükselişi ve

oyunların Hollywood film versiyonlarının orijinal metindeki gerçekçi olmayan unsurları yok edip tamamını kuşatıcı bir doğalcılığa dönüştürüyor olmasının da etkisiyle hâlâ gerçekçilik egemendi.

Marlon Brando gibi oyuncuların meşhur ettiği metot oyunculuğu Stanislavski'nin teorilerinin Amerikan versiyonuydu ve oyuncunun role tam olarak girmesine vurgu yaparken, sahnelemede ve oyunculukta yeni bir cesareti gerektiriyordu. "Metot" alttan alta detaylandırılmış karakterizasyonu toplumsal farkındalıkla birleştiriyor ve böylece Amerikan oyunlarının dünya repertuvarına girmesine yardımcı oluyordu. Amerikan karakterinin psikolojisini araştıran oyunlar, Amerikan ideallerinin de eleştirisiydi. III. Bölüm'ün sonunda tartışılan, bireye ve aileye yapılan vurgunun modern dramda belirleyici olması özellikle Amerika'da geçerliydi ve doğrudan metotla ilişkiliydi; bu da oyunların daha çok kendi dönemlerinin tiyatral koşulları tarafından şekillendiğini, tersinin pek de geçerli olmadığını bir kez daha hatırlatmaktadır. O'Neill, Miller ya da Williams'ın, metot oyuncuları için yazmıyor olsalardı, psikolojik açıdan o denli içrek karakterler yazması imkânsız olurdu. O'Neill'in durulmuş şöhreti (1941'de yazdığı) otobiyografik *Long Day's Journey into the Night* [Günden Geceye] adlı oyununun Jose Quintero tarafından 1956 yılında bu yeni oyunculuk tekniğiyle ve yürek dağlayan bir güçle sahnelenmesi sonucu yükselmişti.

Thornton Wilder gibi, Tennessee Williams da pek çok oyununda çağdaş tiyatroda baskın olan özdeşleme ve katharsis sürecini kesintiye uğratmayı hedefleyen karşıgerçekçi tekniklere başvurmuştur. Williams, Piscator'un

New York'taki dramatik 'Workshop'unda yer alan öğrencilerdendi. Gişe rekoru kıran Hollywood versiyonlarının umursamazlığı nedeniyle, Williams'ın oyunlarındaki epik teknikler kolayca gözden kaçabilir. Ama işte oradadırlar; sözgelimi, *Sırça Kümes* (1944), bir metatiyatro örneği olarak, Tom'un aile hayatından parçaları bizim için sahnelemesi, her sahnenin içeriğinin plakalara yazılmış olması, çerçeveyi kuran anlatıcı olarak Tom, özlü sözlerin yansıtıldığı projeksiyon görüntüleri, (Tom'un oturup sigara içtiği ve hikâyesini anlattığı yangın merdiveni olarak) sahnedeki basit ama işlevsel yapı iskelesiyle epik oyunlar için ders kitabı niteliğindedir. Seyircinin karakterlerle duygusal özdeşleşmeye kapılabileceği kilit anlarda, projeksiyonda ironik, hatta doğrudan alaycı biçimde "Jim Değil!", "Bir Kapının Açılışı" ya da sadece "Korku!" yazarak eylem hakkında yorumda bulunuluyordu. 2005'teki ölümünden kısa bir süre önce, Arthur Miller, *Sırça Kümes*'in 1944'teki ilk açılışını New York'ta seyretmenin etkisini hatırlamıştı. Oyunun o kadar sıradışı bir şiirselliği vardı ki, "hurda deposunda bir çiçeğe takılıp düşmek gibiydi, bir kırılganlık zirvesiydi, Broadway tarifesinin ürettiği standartlara uzak bir yerdeydi".

Arzu Tramvayı'nın gitgide solan Güneyli güzel Blanche Dubois'sının bebek beklemekte olan ve kaba saba Stanley Kowalski ile evli kızkardeşi Stella'nın New Orleans'taki harap evine belirsiz bir süre için gelmesini anlatışıyla, Williams, bu niteliklere daha da kuvvetli bir etki katmıştır. Olay dizisini aktarmak kolaydır ama bu özet Williams'ın o kendine özgü tiyatralliğini içeremez (aynı anda şiirsel, dışavurumcu ve gerçekçi), çünkü bu unsurların çoğu,

sahneleme sırasında kolayca göz ardı edilebilecek şekilde, sahne direktiflerine yüklenmiştir.

Mesela, müzik oyun boyunca önemli rol üstlenir; oyun kişilerinin ruh hallerini yansıtırken bir yandan da New Orleans'ın caz ve blues tonlarını taşır. Oyunun son dakikaları "sessiz bir trompetin" ve "mavi piyano"nun kabaran müziğini çağırır. Ve, tıpkı Eugene O'Neill'in *İmparator Jones*'ta Afrika davulunu kalp atışları için kullanması gibi, *Tramvay*...'da da, Blanche'ın bozuk ruhsal durumunu anlatmak için, fonda "insan sesine benzemeyen çığlıklar ve sesler" duyarız.

Aslında Williams, yazarlık kariyerinin tamamında tiyatral formlarla denemelere girişmiştir. *Camino Real* (1953) yazarlık imgesine gerçekçiliğin egemen olduğu Williams'ın pek bilinmeyen, hatta hiç tanınmayan bir yanını açığa çıkarır. Genişleyen tiyatral çalışması rüya anlarından, tarih ötesi dekorlardan ve metinlerarasılıktan (oyun kişileri dünya edebiyatından Don Quixote ve Sancho Panza, Lord Byron, Kazanova, Kamelyalı Kadın, Notre Dame'ın Kamburu gibi figürlerden oluşur) yapılmıştır. 1970'te, tiyatro eleştirmeni Clive Barnes,"insan ruhundan koparılarak yapılmış, bir budalanın anlattığı bir dünya acı ve bir dünya nezaket"le Williams'ın en iyi yazarlardan olduğunu belirtmiştir.

Ama Williams en çok da aşırı noktalara savrulmuş kadın portreleriyle bilinir: *Sırça Köşk*'teki Amanda, *Tramvay*...'dan Blanche du Bois, *Kızgın Damdaki Kedi*'nin (1955) Maggie'si. Bu kadın karakterler kendilerine düşman koşullar yüzünden uca itilirler; ya uyum sağlamak ya da parçalanmak durumunda bırakılırlar. Umutsuzluk için-

de bir çocuğu ve "normal" bir evliliği olsun isteyen Maggie, kocası Brick'in gizli eşcinsel olduğu gerçeğiyle yüzleşmek zorundadır. Bu sırrı herkesten saklamak zorunda olmanın bedeli oyunun ilk anlarından itibaren bellidir, Brick oyunun ilk dakikalarından itibaren sürekli içer ve pek az konuşur. Brick'in babası Koca Baba, oğlunu cinselliğiyle yüzleştirir: "Yalandan duyduğun tiksinti, kendinden tiksinmektir." Çünkü gerçeği ve kendi doğasını kabul etmemektedir. Bu kandırmacaların sonuçları –hem başkalarını, hem kendini kandırmak– oyunun merkezinde durur, bir bakıma, Hellman'ın *The Children's Hour*'daki meselelerine benzer. "Yalancılık", oyunun makamının karar sesidir, oyun boyunca aile bireyleri dozu gitgide artan atışmalarla birbirlerini dağlayıp birbirleriyle yüzleşirken farklı bağlamlarda döne döne çeşitlenecektir.

Oyunun güçlü dili ve duygusal açıdan iç burkan aile çatışmalarında ifşa edilen, evliliklerin ya da ebeveyn-evlat ilişkilerinin yüreğine çöreklenmiş yalanlar Williams'ı takip eden Edward Albee gibi daha genç yazarlar üzerinde etkili olmuştur. İlk oyunu *Hayvanat Bahçesi Masalı* (1959) metninde, genç çapulcu Jerry, Central Park'ta bir bankta kitap okuyan vurdumduymaz burjuva Peter ile arkadaşlık kurmaya çalışmaktadır. Jerry'nin arkadaşlık etme isteği, şu kayıtsız ve kaba saba dünyada duygusal bir bağ kurmaya duyduğu ihtiyacı gösteren hikâyelerini anlattıkça vites büyüterek ısrarcı hale gelir ve en nihayetinde, oyun apansızın Jerry'nin Peter'in eline tutuşturduğu bıçağın üzerine kapanmasıyla bağrını şiddete açar.

Bir sonraki oyununda Albee meselenin öbür yanını gösterir: *Kim Korkar Hain Kurttan* (1962) başlıklı oyu-

nu, yabancılarla tanışmak değil de, iki evli çiftin buluşması üzerine kuruludur: daha yaşlı çift George ve Martha ile daha genç Nick ve Honey. George ile Nick, New England'da bir üniversitenin aynı bölümünde hocadırlar. Albee, kendini kandırma, yalan ve yanılsama üzerine kurulu aile hayatının yıkıcı etkilerini ve çekirdek çoktan çürümüşken mutlu bir kabuk kurmanın bedelini anlatmak konusunda Williams'tan bile ileri gitmiştir.

Adlarını (temel aile fikrini de kurarak) efsane Amerikan Başkanı George Washington ve karısı Martha'dan alan Martha ve George, Nick ve Honey'yi, her iki çiftin de çözüleceği, baştan ayağa alkole batmış bir geceye taşır. "Eğlence ve Oyun" isimli ilk perdede, Nick ve Honey, Martha ve George'un karşılıklı nefretlerini ifşa ettikleri ve iğneleyici bir alaycılığa dönüşen tartışmalarının tanığı olurlar. Derken, daha genç çift de bu söz oyunlarının tuzağına çekilir. Seyirci, yavaş yavaş, ideal Amerikan ailesinin dayattığı gerekleri karşılama baskısının kadınların üzerinde yarattığı etkiyi gösterecek bir biçimde, hiç olmayan uydurma bir çocuğun varlığını öğrenecektir: Honey'nin hayalî bir gebeliği olmuştur, Martha ise George ile kendisine hayalî bir "oğul" icat etmiştir; o güne dek George'un da paylaşmak konusunda ortak olduğu aldanış, o gecenin "Şeytan Çıkarma" başlıklı final bölümünde paramparça edilir.

Albee ve Williams açısından, çekirdek aile etrafında örülmüş heteroseksüel hayatlar, özellikle de ötekiliği ve normdan en ufak kaçışı bile şiddetle bastırması nedeniyle, ayak uydurması güç bir yaşam biçimidir. Martha, bir trafik kazasında çoktan öldüğü George tarafından dile getirilen

hayalî çocuğunu kaybettiğinde, trajik bir kahraman dönüşerek, antik oyunlardaki gibi acı çeker ve yıkıma uğrar. Albee çocuğun ölümünün kurtarıcı olduğunu sezdirir. Bu kavrama sonraki oyunlarında da sık sık dönecektir, daha yakın tarihli *The Goat;or, Who is Sylvia?* [*Keçi: ya da Kim Bu Sylvia?*] başlıklı metinde, mesela. Bu ve başka benzer yazarlar, modern dünyada tragedya formunun modası geçmek ya da yok olmak yerine yeni anlamlar ve biçimler kazandığını hissediyorlardı.

Yeni bir tragedya modeli

Aslında, bu dönemde tragedya büyük bir yenileşmeden ve yeni bir kurulum döneminden geçiyordu. Arthur Miller, oyunlarında ve yazılarında, yeni bir tragedya teorisinden söz ediyordu; alelade bir satıcıyı trajik bir kahraman haline getirdiği oyununun savunusunu yaparken, bunun statüyle ilgili bir şey olmadığını iddia ederek şunu söylüyordu: "Bir manav da bir kral gibi, bir kral kadar trajik bir kahraman olabilir." Ibsen'in *Bir Bebek Evi* için kaleme alınmış "Modern Tragedya Üzerine Notlar"ı gibi, Miller'ın "Tragedya ve Sıradan İnsan" (1949) başlıklı yazısı da yeni bir tragedya fikrinin manifestosudur. Mesele, hedefin ne olduğu değil, kişinin o hedefe kendini adayışının yoğunluğudur. "Bence, seyircide oluşan trajik duygu, kendi onuru için gerekirse hayatını feda etmeye hazır birinin karşısında olduğunu gördüğünde açığa çıkıyor." Miller tragedyanın haksızlığa karşı duyulan öfkeden çıktığını düşünür; birey kendi muhitinde "hakkı" olan pozisyona ulaşmaya çalışır-

ken, olayların kendi içine doğru büyüyerek ulaştığı noktada "ölümcül yara" da açılmış olur. Miller'a göre, modern trajik "kahraman"ın ayırt edici özelliği Aristotelesçi "trajik hata" değil, ne kadar yanlış olursa olsun, kendi eylem çizgisine bütünüyle bağlı kalmasıdır. Tekrar tekrar söylediği gibi, "insanın kendini hak ettiği yerde görme dürtüsü"dür bütün mesele. Onun iddiası, bu dürtü ve eylem çizgisine bağlılığın hiçbir biçimde aristokrat sınıfa ait olmadığı, "bütünüyle ortalama insanın ruhu ve kalbi olduğu"dur. Modern dediği budur. Willy Loman bizim bakış açımızdan bütünüyle yanlış işler yapıyor olabilir ama mesele bu değildir; onun trajik diye adlandırılmasını sağlayan, bu çizgiden hiç vazgeçmemesidir. Kendisi sandığı şeyle diğerlerinin onda gördüğü şey arasında bir uçurum olduğunu fark ettiği noktada dünyası ufalanmaya başlar. Oyun bu anlamda "yerimizden olma korkusunu, şu dünyada kim olduğumuza ilişkin seçimimizin yırtılmasının yaratacağı yıkımı" ele alır. Miller, bir bakıma, her tragedyadaki gizli iyimserlik damlasına işaret eder. "Yüzyıllardır karşısında saygıyla eğildiğimiz oyunlar hep tragedyalardır. Çünkü, sadece ve yalnızca onlarda insanın kusursuz olabileceğine ilişkin –isterseniz umut diyebileceğiniz– bir inanç vardır."

Miller *Bütün Oğullarım* (1947) ve *Satıcının Ölümü* (1949) gibi oyunlarına bu yeni tragedya görüşlerini yerleştirmiştir. *Satıcı*... dünya tiyatrosunun en iyi oyunlar listesindedir; son yıllarda (Abu Dabi dahil olmak üzere) Çin'de ve bütün dünyada popülerleşmiştir. Ama, aslında, oyuna Miller'ın yerleştirdiği karşı gerçekçi unsurlar genellikle göz ardı edilmiştir. Williams'ınki gibi Miller'ın da "gerçekçiliği" Willy'nin başına gelenlerin istikrarlı ve do-

lambaçsız anlatısını kesintiye uğratacak, gerçekçi olmayan unsurların kullanılmasıyla kurulur. Görünüşte gerçekçi bir çerçevenin içinde, Willy'nin evindeki gerçekçi sahnelerin arasına (sadece evin içi olmaktan çok, Willy'nin "kafasının içi"ni de çağrıştıracak şekilde, yukarıdaki camların Willy'nin gözlerini ve alttaki kapının ağzını imlediği ev dekoruyla), flashback gibi de düşünülebilecek, "zaman bükülmeleri" ile karakterlerin sorunsuzca, Willy'nin aklına gelip aklından uzaklaşır gibi, bu zamansal bölgelere girip çıktığı bölümler yerleştirir. Williams'ın *Sırça Kümes*'indeki kavrama yakın bir bakışla, Miller bu oyunu "hafıza oyunu" olarak adlandırmıştır.

Öfke, hep öfke

Bu bölümde, buraya kadar tartışılan oyunların çoğu Broadway'de çok başarılı olmuştur. Bu dönemde, Amerika'da çok fazla alternatif de yoktu; pek bölgesel tiyatro kurulmamıştı, off-Broadway diye bir şey daha ortada yoktu. Bu, senelerdir yerel bölgelerde tiyatroların kurulduğu ve West End'in daha çeşitlenmiş tiyatro fikirleriyle dallanıp budaklandığı Britanya'daki durumun tam tersiydi. Aslında, Britanya'da dönemin tiyatrosunu barındıran da, biçimleyen de daha çok tek tek özel tiyatrolardı.

Savaş sonrası idealizmin rüzgârıyla, Old Vic topluluğu ulusal tiyatro kampanyasının başını çekti –kökleri neredeyse 1900'lere uzanan bir kumpanyaydı bu– ve kalıcı bir topluluğun repertuvarına aldığı oyunlarla neyi başarabileceğini gösterdi. Old Vic'in önemli isimleri ara-

sında, 1936'da London Theatre Studio'ya öncülük eden (Jacques Copeau'nun yeğeni) Michael St Denis'le çalışmış ve sonra onun Royal Court Theatre'da barınan English Stage Company'i kurup yönetmesine yardım eden George Devine ve yönetmen Glen Byam Shaw vardı. Bu isimlerin tümü de Old Vic'in yeni oluşturduğu Theatre Centre'da çalışmış ve 1946'da başlattıkları deneysel tiyatroyu burada şekillendirmişlerdir.

Royal Court Theatre, George Devine ve English Stage Company prodüksiyonlarıyla 1955/56 sezonunda açılmıştı; üçüncü yapımları olan *Look Back in Anger* (1956) [Öfke] Britanya tiyatrosunda yeni bir dönemi başlatmıştı; hükümet sansürü devam ediyordu ama burada risk alınıyor, toplumsal bariyerler yıkılıyor ve her şey en açık haliyle dile getiriliyordu. Bu dönemde yaşlı ve büyük yazarlar kuşağı Noel Coward, Terence Rattigan ve J.B. Priestley hâlâ güçlüydü; *Öfke* o iyi-kurulu-oyunların yanında taptaze ve canlı görünüyordu ve oyunun bir gecede Britanya tiyatrosunu yıkıp yeniden kurduğu rivayet ediliyordu.

Öfke'yi çevreleyen pek çok mit de vardır tabii. Aslında, şöyle hit olmuştu: oyunun soluk denebilecek prömiyerinden aylar sonra, oyundan kısa bir bölüm televizyonda yayımlanmış ve bu gösterim tam da Süveyş Krizi olarak bilinen ve Britanya'nın bir imparatorluk olarak konumunu sorgulanabilir hale getiren, uluslararası gücünün aşındığını ifşa eden politik "oyun"la aynı döneme denk gelmişti. Üstüne üstlük, "öfkeli genç adam" etiketi Osborne'un menajerinin bir röportaj sırasında, o anın kışkırtıcılığıyla ağzından çıkıveren sözcüklerle kaza eseri konmuştu. Bu etiket "absürd tiyatro" kadar silinmez hale gelmiş ve ben-

zer olumsuz sonuçlara ve uygunsuzluklara sebebiyet vermişti. Orta sınıftan beyaz Jimmy Porter neye öfkeliydi bu kadar? Britanya'nın işsizlik oranı sadece yüzde 1,3 iken, bir şekerleme standı olan fakat sosyal adaletsizlik konusunda sızlanan eğitimli genç adamın bütün bunları neden yaptığının bir açıklaması yoktu. Osborne bize adamı meşgul edip duran hiçbir şeyle ilgili ikna edici nedenler sunmaz; neredeyse oyun boyunca bir ütü masasının arkasında duran ve yaptığı düşük göz ardı edilmek yerine nihayet bir şey "hissediyor" olması nedeniyle Jimmy tarafından neredeyse kutlanan, acılar içindeki karısı Alison'a neden yapışıp kaldığını bilmeyiz.

Olağanüstü kadın düşmanlığı ve mazoşizmine rağmen, *Öfke*, devrimci etkisi nedeniyle hâlâ el üstünde tutulmaktadır. Aslında, bir oyun metni olarak yeni hiçbir şey yoktur içinde; yapısal olarak 19. yüzyılın iyi-kurulu-oyunundan çıkıp gelmektedir ve üstelik orada da zayıftır. Yalnızca sıkıntıyı anlatırken ürettiği beklenmedik diyaloglar üzerinden bir yenilik iddia edilebilir.

Osborne'un çağdaşlarında da durum aşağı yukarı böyleydi. Shelagh Delaney'in *A Taste of Honey*'si (1958) [Bal Tadı] *Öfke*'de temsil edilen dünya görüşüne –beyaz, erkek ve orta sınıf– ilişkin tatminsizlikten doğmuştur. Karısı bütün ev işlerini yaparken, oturduğu yerden, gazetesini okuyup kızgın kızgın toplumu yeren Jimmy Porter'ın yerine, Delaney, Salford'da küçücük bir evde yaşayan işçi Jo ve annesi Helen'i gösterir bize. Jo'nun sevgilisi Jimmy, Jo'yu hamile haliyle terk edip denize açılmış bir gemicidir. Jo eşcinsel arkadaşı Geoffrey ile bir eve çıkar ve adam çocuğun koruyucu babası olur. Dünyayı eğitimli beyaz erkeğin gö-

zünden göstermek yerine, Delaney, eşcinselliğin yasadışı, sınıfsal önyargıların yaygın olduğu, kadınların ve azınlıkların hem toplumda kendilerine haksızlık edilmemesi, hem de sahnede doğru dürüst temsil edilmek için mücadele ettiği bir dönemde, sınıftan, ırktan ve toplumsal cinsiyetten söz eden oyunlar yazıyordu.

Başyapıtlara son

Buraya kadar yapılan tartışmaların gösterdiği gibi, tiyatronun çekirdeğini, aile grupları ve eviçi dekorlarıyla hâlâ realizm oluşturuyordu. Bu durum birkaç önemli gelişmeyle dengeleniyordu: 'happening'ler, Artaud'nun "vahşet tiyatrosu", absürdizm ve Brecht'le başlayan gerçekçilik saldırılarıyla kazanılmış yeni kanatlar.

'Happening'ler (isimlendirme Alan Kaprow'a aittir), performans sanatının ve kendi öyküsünü ve metnini oyuncuların doğaçlamalarla oluşturduğu, "kendi metnini üreten tiyatro"ların (devised theatre) öncüsüdür; görsel sanatlardan ve müzikten beslenip, tiyatro edimini metnin egemenliğinden ve önceliğinden kurtarıp, bunun yerine, anahtar kavramlar olarak "çoğul-disiplin", seyircinin gösterimle aynı mekân içinde bulunması anlamında"çevresel" ve "olay" konmuştur. 'Happening'lerin esas amacı sanat yapıtıyla seyircisi arasındaki sınırları kaldırmaktır. 1960'larda Polonyalı yönetmen Tadeusz Kantor, Fransa'da Jean-Jacques Lebel, New York'ta (sonra da Vermont'ta) Bread and Puppet Theatre gibi önemli isimlerle yaygınlaşmıştır.

Antonin Artaud'nun yapıtı *Tiyatro ve İkizi** (yazılmaya 1920'lerde başlanmış ve Fransa'da basılması 1938'i bulmuştur) İngilizce'ye ilk kez 1958 yılında çevrilmiştir. Bu ince kitap (pek çok kişinin hissettiği gibi, belki de sahnelenemeyecek kadar uçta olması yüzünden), hakkında konuştuğu tiyatroyu ilham eden metinleri içermemesine rağmen, yirminci yüzyıl tiyatrosu üzerinde müthiş etkili olmuştur.

Pirandello, Piscator, Meyerhold ve Brecht gibi Artaud da hayattan alınma gibi duran gerçekçi sahnelerden üretilmiş gösterim fikri üzerine kurulu tiyatroya savaş açmıştır. Ürettiği "Vahşet Tiyatrosu" kavramı, ritüel ya da festivaldeki gibi, katılımcılarla gözlemciler, tiyatroyla hayat arasındaki sınırları flulaştıran bir "bütüncül tiyatro" hedefini açıklamak içindir. Bu bütüncül tiyatro duyusal algının her açıdan sınanması olarak hayal edilmiştir: Görme, koklama, tatma, işitme, dokunma, ses. Asıl mesele bu tiyatral deneyimin doğrudan ve aracısız gerçekleşmesidir; seyirci doğrudan bunun içine çekilmelidir, bir temsil görmek değil de, onun varlığını doğrudan hissetmek.

Bununla ilişkili bir başka fikir de tiyatronun "veba" olmasıdır; bir hastalık gibi, insandan insana geçerek, bulaştığı her bedende değişerek, tiyatronun düşüncelerini bedene iletmesi anlamına gelmektedir bu. Artaud "başyapıtlar"dan kurtulmaya çalışıyordu; tiyatro müzesinin nadir parçalarına dönüşmüş klasik oyunlardan yani. "Veba" ve "vahşet" gibi kavramlar sonradan gelecek pek

* Antonin Artaud, *Tiyatro ve İkizi*, çev.: Bahadır Gülmez, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1993.

çok oyun yazarını ve yönetmenini çok güçlü biçimde etkileyecekti. Ve modern tiyatronun pek çok başka ismi gibi, Artaud da Batılı olmayan –yazılı ve diyalog üzerine kurulu sahneler yerine, Bali kukla tiyatrosu, stilize jestler ve senaryolar– tiyatro uygulamalarından etkileniyordu.

Absürd tiyatro

Absürd tiyatro varoluşçu felsefeyi sahneye taşıyordu. "Absürd", bir şeyi kabullenmenin güç olduğu durumlarda onu "absürd" diye adlandırdığımız zaman olduğu gibi, modern çağrışımları olduğu söylenebilecek "saçma", "aptalca" ya da "inanması güç" anlamlarını taşımaz. Daha çok şudur: Kavram, kökenini, Camus'nün "Sisyphos Miti" (1942) başlıklı denemesinde, insanların kukla olarak, görünmez dışsal güçlerin insafına kaldığı, anlamsız görünen bir dünyadaki modern yaşam koşullarına işaret etmek için "absürd" terimini kullanmasında bulur. Esslin'in ufuk açıcı kitabı *Absürd Tiyatro*'da (1961) anlattığı gibi, absürd oyunlar hayatlarımıza ve içinde yaşadığımız dünyaya anlam vermek için geliştirdiği –düzen, doğrusal nedensellik ve mantık gibi– kavramlarla, anlamı hep bizden kaçacak bir gerçekliğin üzerine yansıtan kurmacalardır. Bir anlamda bu, Pirandello'nun felsefesine benzer; insanlar sırf kaotik, akışkan bir dünyada bir sabitlik duygusu yaratabilmek için kendi kimlikleri olduğuna inandıkları masklar ve etiketler icat ederler (doktor, avukat, kral, eş, kız evlat, vb.).

Absürd oyunların seyircileri, pek çok gerçekçi oyunda görüldüğü gibi, karakterlerden gizlenmiş ayrıcalıklı bilgile-

re sahip değildirler (dramatik ironi). Durumların nedenleri ve eylemlerin sonuçları hakkında karakterler ne kadar karanlıktaysa, biz de o kadar karanlıktayızdır. Godot'nun kim olduğunu da, neden gelmediğini de bilmeyiz. Lucky'nin neden kusar gibi ağzından sözcükler döktüğünü anlamayız ya da *Sandalyeler*'de sandalyelerin nasıl olup da kaybolduğunu kestiremeyiz. Üstelik, absürd oyunların şöyle bir ortak özelliği vardır; trajikomik melezlenmelerdir, umutsuz durumlar içinde sıkışmış karakterleri vardır, habire aynı şeyi yaparlar, dahası, belirgin bir hedefleri ya da amaçları da yoktur, olay dizisi döngüseldir, kimi zaman dehşet duygusuna ve abartıya başvururlar, diyaloglar söz oyunları içerir, anlamsız ya da açıklanmayan imalar ve metinlerarası referanslar vardır. Seyirci dilsel işaretleri yorumlamak ve onlara olabildiğince anlam vermek durumundadır.

Esslin dört asal absürd oyun yazarından söz eder: Samuel Beckett, Arthur Adamov, Eugène Ionesco ve Jean Genet. Bunun dışında, Anouilh, Pinter, Dürrenmatt, ilk dönem oyunlarıyla Stoppard ve (bir dereceye kadar) Albee. Hepsinin de kökenleri, seyirciye açıklanmayan manasız durumlar ve karakterler, uyumsuz eşleşmeler ve grotesk abartılarla Jarry'nin *Kral* Übü'sü ya da Dadacı ve gerçeküstü denemelere dayanır.

Camus gibi özel olarak Sartre da, Esslin ve herkes tarafından bu hareketin dışında görülmüştür; çünkü, felsefi bir zeminden hareket etmekte ama *Huis Clos* (Çıkış Yok, 1944) gibi varoluşçu oyunlarla çok farklı bir tiyatro türü yaratmaktadır. Bu oyunda, üç ölü, sonradan cehennem olduğunu anladığımız bir burjuva evinin salonunda, göz kapakları olmayan gizemli bir vale tarafından esir edil-

miştir. Sonsuza kadar orada birbirlerine zihinsel açıdan işkence yaparak kalacaklarını anladıklarında, durumu kolaylaştırmak için geçmiş suçlarını itiraf ederler – ama bu pek işe yaramaz, kendilerini ve birbirlerini bıçaklamaya başlarlar ama zaten ölü olduklarından bu da pek bir şeyi değiştirmez. Durumu fark edince histerik kahkahalara boğulurlar, oyun, bir bitiş duygusu olmaksızın ve on yıl sonra Beckett'in *Godot'yu Beklerken* (1963) oyununun finalinde yeniden hatırlanacak şekilde –"hadi gidelim" (*kımıldamazlar*); "hadi devam edelim" diyerek– biter. Beckett, kefaret oyunu sayılabilecek *Oyun* (1963) metninde, Sartre'ın ürettiği burjuva dekoru yerine, oyun kişilerini sadece başları dışarda kalacak şekilde, devasa kül kavanozlarına sokar; bu haldeyken, aşk ilişkileri hakkında yaptıkları incir çekirdeğini doldurmayacak konuşmaları daha da banal, anlamsız ve saçma görünür.

Durağanlık, niyetsizlik, eylemsizlik, ne olduğu belli olmayan, düşman dış güçler, absürd oyunlarda karşılaşılabilecek pek çok durumu özetlemektedir. Ionesco'nun *Sandalyeler*'inde (1952), bir çift, kendilerini nereden ve neden geldiği belli olmayan ve sayıları sürekli artan sandalyelerin ortasında bulurlar. Beckett'in *Sözsüz Oyun I* (1956) metninde, bir adam çölün ortasında onunla alay eden, iştahını kabartan, onu her çıktığında sahneye fırlatan, ona boş yere ulaşmaya çalışacağı bir sürahi su sarkıtan, küpler, makaslar ve kementlerle onun kafasını karıştıran, görünmeyen bir güç tarafından manipüle edilir. Bu görünmez güç belli anlarda bir emir içeren bir ıslık çalacak kadar yakındır. Bu tür durumlar bir anlam yaratmıyor gibi görünse de, oyunlar anlamsız ya da eylemsiz değildir; anlam, karakterlerin

içinde bulundukları durumu anlama mücadelelerinde oluşur.

Bu yazılanlar kendi dönemiyle doğrudan bağlantılandırılabilir, bu türden oyunlar 1940'ların ortalarında iki yıkıcı dünya savaşından ve soykırımdan sonra yaşanan umutsuzluğu yansıtmaktadır, zaten geriye ne anlam kalmıştır ki? Aynı zamanda, varoluşçu felsefeyle de derinden bağları vardır. Anlamı olmayan bir boşluktaki zerreciklersek eğer, o verili olmayan anlamı biz *yaratmak* zorundayızdır. Absürde içkin anlamsızlık fikri ve oyunda eylem olarak hiçbir şey olmaması hususlarına vurgu yapan tanımların eksik parçası tam da budur. Aslında, absürd oyunlar boyunca dille ve hatta sadece boşluk olmayıp bu tür oyunlarda anlamsal bir ağırlık kazanan sessizliklerle karakterlerin anlam yarattıkları pek çok an görürüz.

Eğer dümende hayata anlam verecek kimsecikler yoksa (Tanrı mesela), yani o anlamı biz kuracaksak, burada, korkutucu da olsa, hayli özgürleştirici bir şey vardır. Dışarıda "hiç doğa kalmadığı" söylendiğinde, *Oyun Sonu* (1957) metninin Hamm'i doğanın süreceğini söyler: "Ama nefes alıyoruz, değişiyoruz! Saçımız dökülüyor, dişimiz de! Gençliğimiz! İdeallerimiz!" "Her şey olacağına varıyor," diyerek edilgin bir kabulleniş içinde kendini savunan partneri/hizmetkârı Clov'un karşısında, kör Hamm, hikâyeler anlatarak, Shakespeare ve İncil'den alıntılar yaparak, aklında kalmış şarkıları mırıldanarak, bazen sadece "lanetlenmiş atalar" gibi ilginç sözler söyleyerek aktif bir biçimde anlam yaratır.

Ionesco, bir zamanlar, Beckett'in "dili apaçık yerinden ederek", "çok çıplak bir gerçeklik" ifade ettiğini söylemişti.

Bu çıplak gerçeklik, insanların varoluşun saçmalığının üstesinden gelemeyişiydi; bilemeyişimiz ve yapamayışımızdı; yoksullaşmaydı, sürgündü, kaybetmekti. 1970 yılında Nobel Edebiyat Ödülü'nü kazanan Beckett, vodvilin, müzikhollerin ve sessiz filmlerin komik geleneklerinden etkilenmişti. *Godot'yu Beklerken*'in çapulcuları, *Oyun Sonu*'nun [Resim 6] abartılı fıkraları, oyunlarındaki hazır komedi rutinleri bize Charlie Chaplin'i, Keystone Polisleri'ni, Buster Keaton'ı, Marx Biraderleri ve Laurel&Hardy'yi anımsatır; fiziksel komediyle fars durumlarını aslında çorak ve azaltılmış bir çevre içinde kurar, oyun kişileri fiziksel konforun o kadar uzağındadırlar ki, tinsel açıdan beslenebilemek ve varoluşlarını olumlayabilmek için dile yaslanmak durumundadırlar. Şaka yapmak ya da fıkra anlatmak sadece eğlence olsun ya da zaman dolsun diye değildir; "*konuşuyorum*, demek ki varım" absürdün mottosu olabilir, ama konuşmanın aynı zamanda suskunluğu ve mim geleneğini çağrıştırdığını unutmadan.

Edward Albee genellikle ikinci dalga absürd yazarlardan sayılır ve bu sınıflama onu öfkelendirir. "Absürd Olan Tiyatro Hangisiydi?" başlıklı meşhur yazısında, adına absürd denilenlerin değil de, cep yakan bilet fiyatlarıyla, izleyici kitlesinin darlığıyla, hep aynı yönetmenlerle çalışmasıyla ve Amerikan tiyatrosu üzerindeki kusursuz egemenliği ve başka yerlerde tiyatroyu canlandıran Brecht gibi, Artaud gibi yeniliklere bütünüyle kayıtsız olmasıyla asıl Broadway oyunlarının anlamsız olduğunu iddia eder.

Brecht'in Berliner Ensemble'ı 1956 yılında Londra turnesi yaptı ve Britanya tiyatrosu üzerinde Joan Littlewood'dan Edward Bond ve Ewan MacColl'a, Caryl



Resim 6. "Hiçbir şey mutsuzluktan daha eğlenceli değil, inan buna." Samuel Beckett'in *Oyun Sonu*'ndaki, çöp tenekelerine girmiş ebeveyn; Londra'da bulunan Duchess Theatre'daki 2009 tarihli gösterim, yönetmen: Simon McBurney, Nagg rolünde Tom Hickey, Nell rolünde Miriam Margoyles.

Churchill'den, Howard Brenton, David Hare, Trevor Griffiths ve John McGrath'a kadar uzun ve derin bir etki hattı yarattı. Brecht, Avrupa'da da Dario Fo, Augusto Boal, Peter Brook, Peter Weiss ve Heiner Müller gibi yazarları ve yönetmenleri etkilemiştir.

Brecht'in önemli oyunlarından bazıları dünya ölçeğinde seyirciyle buluşma imkânına bu yıllarda kavuştu. Tiyatro üzerine yazdığı yazılar da John Willet'in *Brecht on Theatre* (1957) [Brecht'in Tiyatro Görüşleri] adıyla takdis edilmiş oldu. *Bay Puntilla ve Uşağı Matti* (1940/8), *Sezuan'ın İyi İnsanı* (1939-42/1943), *Arturo Ui'nin Karşı Konulabilir Yükselişi*

(1941/58), *Kafkas Tebeşir Dairesi* (1943-5/1948); tiyatro üzerine fikirlerini içeren *Tiyatro İçin Küçük Organon* da 1949'da yayımlanmıştı; hepsi de bu dönemin ürünüydü; bu öyle bir dönemdi ki, sürekli genişleyen tiyatral yelpazenin diğer ucunda, yeni ortaya çıkan tiyatral sesler arasında, aşağı yukarı aynı şekilde etki yaratacak Beckett'in *Godot'yu Beklerken*'i vardı. Hiç gelmeyecek birini çorak bir çevre içinde bekleyen iki çapulcu, Brecht'in oyunlarıyla karşılaştırıldığında, belirgin bir yapıdan, toplumsal mesajdan ve nihai bir amaçtan azade görünüyordu.

Demek ki, tiyatro, 1960'lı yıllarda birbirinden ayrı ve birbirine karşı iki kutba ayrılmıştı: Brechtyen olan Beckett'e karşı, politik olan absürd olana karşı. Bunun gibi mutlak pozisyonlar aslında meselenin özünü bulandırıyordu; çünkü, aslında ele alınan konularda ve birbirlerinden ayrıldıkları sınırda renkler birbirine karışıyordu. Ama bütün bunlar önde gelen eleştirmenler ve yazarların başını çektiği ateşli tartışmalar içinde gündeme geliyordu: Eugène Ionesco'ya karşı Kenneth Tynan, Edward Bond'un "absürd tiyatroya" karşı duruşu, Joe Orton'un anaakım tiyatro seyircisine düşmanlığı (*Edna Teyze*). Önemli olan şuydu ama; tiyatronun gerçekten bir önemi vardı, tıpkı bir on yıl önce *Playboy* ayaklanmalarının ve tiyatrolarda patlayan isyanların gösterdiği gibi.

Şiirsel oyunlar ve radyo tiyatrosu

Peki ama her tür tiyatro mu önemseniyordu? T.S. Eliot, W.H. Auden ve Christopher Isherwood gibi önde

gelen şairler modern oyunların dekorunun ve gündelik dilinin şiire yer bırakmadığını hissediyordu; bu yüzden, 1930'larda ve 40'larda modern koşuklu dramın sahnedeki yaşamını tazelemeye giriştiler. Eliot'un *The Family Reunion* [Aile Buluşması] (1939) ve *Kokteyl Parti* (1949) başlıklı oyunlarını, Auden ve Isherwood'un *The Dog Beneath the Skin* [Derinin Altındaki Köpek] (1935) ve *The Ascent of F6* [F6'nın Yükselişi] (1937) adlı oyunları takip etti. Auden ve Isherwood'un oyunları kaprisli ve oyunsu nitelikleri ciddi toplumsal mesajlarla birleştirir; yüzleri şiire dönük olmasına rağmen, Brecht'in tiyatrosuyla daha çok ortak yönleri vardır. Eliot'un koşuk dramı ise büsbütün farklıdır. Yunan mitolojisiyle daha modern, gerçekçi dekor içinde ve uyaklı dizelerle konuşan oyun kişilerini bir arada örer (III. Bölüm'de anlatılan O'Neill'in Yunan mitini kullanışıyla birlikte düşünülebilir) – burada West End'in ya da Broadway'in gişeleri ya da o tür başarılar söz konusu değildir.

Bu ikinci gelişme bu dönemdeki şiirsel dramaya uygun radyo oyunlarının yükselişiyle ilişkilidir. Louis MacNeice kendi radyo oyunu *The Dark Tower* (1946) [Karanlık Kule] için "hiçbir belirgin ders ya da mesaj yoktur", "bir düşün maddiliğini" taşır der ve dışsal ses formlarından yararlanır, çünkü dokusuna nakşolmuş "bilinç akışı (...) analizi senteze çevirir" ve seyircisini "daha ilksel unsurlara" doğru çeker. Dönemin en meşhur radyo oyunu hâlâ Dylan Thomas'ın *Under Milk Wood* [Milk Wood'un Altında] (1953) adlı oyunudur; kurmaca bir Galler kasabasında canlılıkla yaratılmış ve seslerden ayırt edilebilen karakterlerin hayatını dokunaklı biçimde yansıtan, "sesler için bir oyun"dur.

Radyo tiyatrosunun en iyi yanı, "sahnenin fiziksel sınırlılıklarından ve görsel sembolizmin kabalığından azade olması" ve şiirsel dramı canlandıracak "öznel lirisizm"e yer açmasıydı. Beckett de radyo tiyatrosu meselesine ilgi duymuştur; radyoda 1957 yılında yayımlanan *Bütün Düşenler* (1956) oyunu BBC'nin talebi üzerine yazılmıştır. Yaşlı ve aksak Mrs. Rooney kocasıyla buluşmak üzere güçlükle tren istasyonuna doğru ilerlerken karşılaştığı insanlarla konuşur; bir atın, yük arabasının, bir otomobilin, sonra da bir trenin sesini duyarız; insan taşımacılığının evriminin ses kaydı. Dilsel minimalizmiyle ünlü bir yazar için oyun basbayağı bir ifşa gibidir; görsel boyutun yokluğunun bir eksiklik yaratması şöyle dursun, oyunu, radyo formunun dinleyicinin zihnini odaklayarak dili ve sesi ne kadar zenginleştirebileceğini göstermiştir.

V. Bölüm

ABSÜRDİZM, PROTESTO VE BAĞLANMA

Osborne'un "sözde" öfkesi 1960'lar ve sonrasında yazılan oyun metinlerini belirleyen ve besleyen isyan duygusuyla karşılaştırıldığında soluklaşmaya başladı ve karakterler arasındaki öfke yerine, seyirciye yönelik bir öfkeye dönüştü. Bu, savaş sonrasına denk gelen bir isyan duygusuydu ve pek çok kaynağı vardı: Vietnam Savaşı, Soğuk Savaş, hükümetin ve politikacıların ihanetine ilişkin bir his, Sivil Haklar Hareketi, Black Power, gay hakları, feminizm, zengin ve yoksul arasında gittikçe büyüyen uçurum, etnik baskılar. 1960-80 arasındaki yıllar, modern tiyatroda, Handke'nin aşağıdaki satırlarıyla sembolize edilen sarsıntılı bir kaymaya tanıklık etmiştir.

"Burada bir gösteri seyretmeyeceksiniz.
Merakınız tatmin edilmeyecek.
Burada bir oyun seyretmeyeceksiniz."

Peter Handke, *Seyirciye Sövgü* (1966), İngilizceye çev.: Michael Roloff
(I. Perde)

Bütün mesele, seyircinin oyundan beklentisini, onun rehavetini ya da rehavet algısını bozarak, onu şaşırtarak ya da ona saldırarak kırmak üzerine kuruluydu. Bu provokasyon rüzgârının bu dönemden önce de modern tiyatronun büyük bir bölümünde kuvvetli estiğini görmüştük –*Kral* Übü'nün"Merdre!" diye başlamasını, Pirandello'nun metatiyatroyla yarattığı huzursuzluğu ya da Brecht'in *yadırgatma*sını düşünelim– ama acaba seyirciye yöneltilecek düşmanlığın yeni kertesi ne olabilirdi? Savaş sonrası toplum acaba fazla mı maddiyatçı ve konforuna düşkün olmuştu ki, sürmekte olan ırkçılık, homofobi ve kadın nefreti gibi adaletsizlikleri perdeleyip duruyordu? Ve acaba, toplum gerçekten –soykırım gibi, atom bombası gibi– savaşın akıbetlerini isimlerini koyarak tartışmış mıydı, yoksa arkasını dönmeyi ve unutmayı mı tercih etmişti?

Bu yıllardaki oyun yazarları seyirciye hep vicdanını hatırlatmanın peşindeydi. Bunu bazen tiyatronun konvansiyonlarını kırarak, eski formları atıp yenilerini icat ederek yapıyorlardı. Provokasyonları gittikçe aşırı bir uca doğru yöneliyor, seyircilerin duyarlılıklarına yönelik saldırılar giderek daha doğrudan ve açık hale geliyordu. Sanki, oyun yazarları, öyle geçici bir süre rahatsız etmekle yetinmiyor, basbayağı seyircilerde travma yaratmaya çalışıyordu. Ve bu –Handke'nin oyununun temel örneklerinden biri olduğu dönemin temel tiyatro yönelimi bu olmakla birlikte– her zaman seyirciyi doğrudan muhatap alarak yapılmıyordu, şok ve seyirciye meydan okuma, seyircinin hâlâ dördüncü duvar olduğu gerçekçi tiyatroda da pekâlâ mümkün olabiliyordu. Peter Shaffer'ın *Equus* [Küheylan] (1973) başlıklı

oyununda, bir psikiyatrist, genç bir delikanlının atları kör etmekten aldığı cinsel hazzı anlamaya çalışıyordu. Edward Bond'un *Saved* (1965) [Kurtarılmış] adlı oyununda, seyirci, dehşet içinde, bir grup gencin çocuk arabasındaki bebeği taşlayarak öldürmelerine tanık olmak durumunda kalıyordu; çağdaş toplumdaki şiddeti ortaya döken oyun, seyretmekten başka bir şey yapamadığımızı gösteriyordu. Daha da beteri, en sempatik oyun kişisinin de bütün bu olanları bir ağacın arkasına saklanıp seyrettiğinin ortaya çıkmasıydı.

Doğrudan hedef alınsak da, sessiz sedasız hiçe sayılsak da, bu oyunların odağı '*biz*'izdir; asıl fikir toplumdaki eşitsizliklerle yüzleşmemiz, bunların içindeki suçortaklığımızı görmemizdir. "Toplum dediğimiz, adaletsizlik ve menfaat üzerine kuruludur," diye yazmıştı Bond, "ama sanat, ahlaki sağlığımızın ifadesidir." Bond'un ve bu dönemde yazan başka oyun yazarlarının yapıtları da bu sanat görüşünün etrafında şekillenmiştir. Bu, Aristotelesçi anlamıyla, seyirciyi dürtüleriyle yüzleşmeye yönelten ve onlardan kurtulmalarını sağlayan bir sanat anlayışı değildi; çünkü, bu, tiyatrodan çıkınca gördüklerimizi rahat rahat unutmamızı mümkün kılıyordu. Öyleyse, tiyatroda yaratılan yüzleşme o kadar güçlü olmalıdır ki, kalıcı, temel bir biçimde değişmemizi sağlamalıdır. Bütün bunları, tahayyül edilemeyecek şiddet sahneleriyle kendini seyircinin zihnine nakşeden 1995 tarihli *Blasted* adlı oyunuyla Artaud'nun vahşet tiyatrosu arasında doğrudan bir bağ kurulabilecek Sarah Kane'in tiyatrosunda görmek mümkündür. Bond, bütün dünya oyunu lanetlerken, onu destekleyen nadir cesur seslerden biriydi.

Modern tiyatronun savaş sonrası koşullarını anlamanın ve yakalamanın başka pek çok yöntemi vardı. Macaristan'ın ünlü oyun yazarlarından biri olan Istvan Örkeny, absürdizm, epik ve alegori usurlarını bir araya getirerek, *Stevie in the Bloodstorm* [Kanfırtınasında Stevie] (1969) başlıklı oyununda olduğu gibi, "grotesk" bir tiyatro yaratmıştır; oyun modern tarihin grotesk bir panoramasını gösteren, (dört kişilik) bir Macar 'everyman'idir. Yazar uluslararası şöhretiyse *The Toth Family* ['Tot'lar] (1967) ve *Catsplay* ([Kedi Oyunu] 1971) ile yakaladı; bu oyunlarda da, daha da radikal biçimlerde, milli karakterlere ve efendi-köle diyalektiğine baktı.

Robert Wilson 1960'lardan beri deneysel tiyatronun içindeydi ve hem ilk gösterimler yapan, hem klasik yapıtların yeni sahnelemeleriyle performansın bütün olası unsurlarını gözden geçiren uygulamacıların başında gelmiştir. Kendinden önce gelen Adolphe Appia gibi, Wilson da ışığın tiyatronun en önemli bileşeni olduğuna inanır. Ayrıca, dil, sessizlik, müzik, dans, hareket ve görsel sanatlar da vardır; bunların hepsi Wilson'un Philip Glass'la işbirliği içinde kotardığı *Einstein on the Beach* [Einstein Kumsalda] (1976) ya da 1990'larda yaptığı, Gertrude Stein'in zor ve kapalı sahne metinleri gibi işlerinde çok güçlü bir şekilde bir araya gelmiştir. Diğer çağdaşları Tadeusz Kantor ve John Cage gibi, Wilson da tiyatronun ve performansın yeniden en baştan tanımlanmasını sağlamış ve çeşitliliğiyle üretken İtalyan yönetmen Romeo Castellucci gibi bir sonraki kuşaktan deneysel uygulamacıları etkilemiştir.

Bond, *Saved* (1965) ve *Early Morning* [Sabah Erken] (1968) başlıklı oyunlarıyla şiddeti yeni ve o güne dek eşi benzeri görülmemiş bir aşamaya taşımıştı ve bu oyunlar İngiltere'de tiyatro sansürünü nihayete erdirmişti. Bu arada, Joe Orton 1960'lara sığan kısacık ve acıklı oyun yazarlığı kariyeri sırasında farsı yeniden icat edecek, bugün Martin McDonagh gibi oyun yazarları ile devam eden "kara komedi"nin yepyeni bir dalını yeşertecekti.

Orton'un *Entertaining Mr Sloane* (1964) [Mr Sloane'u Eğlendirmek] adlı oyunu, onun hakkında yazan ve ona maddi olarak destek veren ve bu sayede oyunun Wyndham Theatre'dan West End'e taşınmasını sağlayan (gerçi, oyun bir sonraki yıl New York'a gidecekti) Terence Rattigan dışında kimsenin desteklemediği bir oyundur ve Orton'un sahnelenen bir sonraki oyunu *Loot* (1965) [Yağma] bir cenaze odasında geçen bir kara komedidir ve onlarca yıl sonra Jez Butterworths'ün *Mojo* başlıklı oyununda (ölü ebeveynin mecburen seremonisiz saklanan cesedi etrafında kurulan benzer fars unsurları taşıyan komedisi) yankılanacaktır. *Loot*, 1966 yılında, Londra'daki Criterion Theatre'da 300 gösterim yapmış, birkaç ödül kazanmış, ancak 1968 tarihli Broadway gösteriminde batmıştır. Tiyatroda nelerin hoş karşılanabileceği konusunda Amerikalı ve İngiliz seyirciler arasındaki uçurum epeyce derindi. Orton'un son uzun oyunu *What the Butler Saw* [Uşak Ne Gördü?] West End'de, Orton'un ölümünden sonra, 1969 yılında prömiyer yapmıştı. Kendinden sonra gelecek oyun yazarlığına bıraktığı miras, hem farsı yeniden icat etmek,

hem de seks ve şiddet gibi tabuları kara komediye yeniden taşımak bağlamında açığa çıkacaktı.

Seks ve şiddet İsviçreli oyun yazarı Friedrich Dürrenmatt'ın *The Physicists* (1961, prömiyer, 1962) [Fizikçiler] adlı oyununa da sızmıştır. Kendilerinin ünlü fizikçiler –Newton, Möbius ve Einstein– olduklarına inanan üç ruh hastası bilim adamı, onların sırlarını elde ederek dünyanın en güçlü kadını olmayı hedefleyen tımarhane yöneticisi despot doktor von Zahnd'ın isteklerinin nesnesi haline gelecektir. Oyunun ciddi konusu ve trajik finali, pastişin, tarihötesi karakterlerin ve zamanlarüstü ortamın yenilikçi kullanımıyla, polisiye ve kara film parodisinin bir Soğuk Savaş ortamında bilime ve onun yankılarına yönelik düşmanlık bağlamında ele alınmasıyla biçimsel olarak da hareketlendirilip karmaşıklaştırılmıştır. Oyunun temel sorusu –bildiğimizi bilmeyebilir miyiz?– o günden bugüne pek çok "bilim oyunu"nda ele alınmıştır.

Absürdizm ve siyaset

1960-1980 arasında absürdizmin gelişmeye devam ettiğini gösterecek şekilde, Dürrenmatt da genellikle absürd oyun yazarı olarak kategorize edilmiştir; yeni oyun yazarları da alttan alta akımın hedefini ve yönünü değiştirmeye başlamışlardı. Çek oyun yazarı, muhalif aktivist ve sonradan Çek Cumhuriyeti'nin cumhurbaşkanı olacak Václav Havel'in oyunlarında (özellikle de *The Garden Party*, 1963 [Bahçe Partisi]), Arjantinli yazar Griselda Gambaro ve Alman oyun yazarı Heiner Müller'in oyunlarında görüldü-

ğü gibi, absürdizm dünya çapında baskıcı politik rejimleri topa tutuyordu.

Gambaro, Arjantin'in önde gelen oyun yazarlarındandır. En bilinen oyunları 1960'tan sonraki dönemde yazılmış ve politik baskıları ele almış, askeri rejimleri ve hükümet destekli terörizmi eleştirmiştir. Diğer pek çok oyunu gibi *Information for Foreigners: A chronicle in Twenty Scenes* (1973) [Yabancılar İçin Bilgilendirme: 20 Sahnelik Bir Tarih] dünyanın nasıl çıldırdığını, işkencenin ve öldürmenin gündelik varoluşun bir parçası olduğunu gösterir. Oyundaki önemli cümlelerden biri, "bundan fazlasını kimse bilmiyordu" idi; cümle, 1970'ler ve 80'ler boyunca askeri yönetimler altında öldürülerek ya da hapsedilerek "kaybedilenler"e atıftır.

Ama oyun sadece politikacılara işaret etmekle kalmaz. Görünüşte masum tanıkların da yumuşak başlılıklarıyla otoritenin suç ortağı oldukları ima edilir. Dördüncü sahne, Psikolog Stanley Milgram'ın 1961 yılında, Yale Üniversitesi'nde, katılımcıların görmedikleri ama seslerini duydukları deneklere gittikçe yükselen derecelerde elektrik şoku vermelerinin istendiği, acı çekmekte olduklarına ilişkin apaçık işaretler olmasına karşın (tabii, öyle bir durum yoktu ama katılımcılar bunu bilmiyorlardı), vicdanlarını rahatsız etse de, hepsinin deneyi yürüten bilim adamının emirlerine itaat ettikleri o deneyleri yeniden canlandırır. Bu türden tartışmalı deneyler insanın otoritenin verdiği emirlere uymak uğruna –öldürmek de dahil olmak üzere– her türlü aşırılığa gidebileceğini göstermektedir. Milgram'ın deneyleri Nazi savaş suçlusu Adolf Eichmann'ın İsrail'de görülmekte olan davasına

denk gelmişti ve hem otoriter figürlerin nasıl canavarca şeyler yapabileceklerine, hem de sıradan insanların içinde, doğrusunu bildikleri halde, yanlış yapmaya razı olmalarını sağlayan gizemli güçler olduğuna ilişkin sorular üretmişti.

Gambaro'nun oyunu, seyircisini, "sadece" izlerken bile töhmet altında altında bırakmak ortak paydasında birleşen farklı üsluplu senaryolarla karşılaştırıyordu. Seyircilere sahneler boyunca kuru ve alaycı yorumlarla rehberlik eden Rehber, "Tiyatro riskli bir iştir!" diye bağırıyordu. Oyun, pek çok düzeyde, seyircinin bir rol üstlenmesi nosyonunun altını çiziyordu.

Gerçekten de, bu yıllarda, bütün dünyada doğrudan politik tiyatro kendi türünün temel metaforu haline getirmişti. Heiner Müller, tiyatro kariyeri boyunca, "tiyatro denilen riskli işi" Doğu Alman Hükümeti'ni sorgulamak için kullanmış ve Brecht'ten bu yana Almanca yazan en önemli oyun yazarı haline gelmiştir. *Hamlet Makinası* (1977), Gambaro'nun *Information for Foreigners*'ı gibi, gevşek bağlı sahne dizisiyle kurulmuştur ve en beğenilen postmodern oyunlar –farklı stilleri bir araya getiren, düzçizgisel nedensel gelişimden, psikolojik karakterlerden kaçınan, bütünlüklü, organik bir bütün gibi görünmekten çok pastiş gibi algılanabilecek, izleyicisine sık sık tiyatronun bir yanılsama olduğunu ve her şeyin rol olduğunu hatırlatan, parçalı, kopuk oyunlar– arasındaki yerini almıştır.

Hamlet Makinası'nın birinci perdesinde, Hamlet'i Oynayan Aktör, seyircilere, "Ben Hamlet değilim. Artık oynamıyorum. Sözcüklerimle anlatabileceğim bir şey yok artık. Düşüncelerim imgelerin kanını emdi. Artık dramım olmayacak. Arkamda dekor kuruluyor," der. Oyun "yoksa olup

biten bu mudur?" diye sormaktadır; Avrupa'daki sosyalizm hayali, devrim düşüncesinin kendisi modern dünyada bu hale mi gelmiştir? Politik hareketler bir özden ve anlamdan yoksun dekorlardan, fon perdelerinden mi ibarettir?

Tarih meselesi, Joan Littlewood gibi yönetmenlerin elinde sarsıcı bir hal alıyordu; Birinci Dünya Savaşı'na yol açan güçlere ve genel olarak savaşı yüceltmenin ne demek olduğuna eğilen, Brecht etkisiyle, opera, tiyatrove müzikhol teknikleriyle kabare ve vodvilden alınma Britanya tiyatro geleneklerini (çapraz giyinme, drag queen şovları ve savaş şarkıları) birleştiren *Oh! What a Lovely War* (1963) [Ah! Ne Tatlı Bir Savaş] başlıklı oyunu buna örnektir. Littlewood'un oyunu gibi, John McGrath'ın kendi topluluğu olan 7:84'ün sahnelediği *The Cheviot, the Stag, and the Black, Black Oil* (1979) [İskoç Koyunu, Geyik ve Siyah, Siyah Yağ] adlı oyunu da yine müzikholler ve Brecht etkisiyle İskoç tarihini ele almış, bütün bir İskoçya'yı özellikle cemaat merkezlerinde, kiliselerde ve bunun gibi yerel merkezlerde oynayarak dolaşmış ve, daha da önemlisi, metni her oynadıkları yerin izleyicisinin meseleleriyle ilgilenecek şekilde değiştirerek, böylece, doğrudan izleyiciyi muhatap alarak sahnelemişlerdir. Bunlar bir topluluğun kendi ortak metnini üretmesinin ilk örnekleri gibi düşünülebilir, bu eğilim 1960-70'lerde başlayan canlı bir damardır ve VI. Bölüm'de tartışacağım gibi, bugün de hâlâ yeni yaratımlara yol açmaktadır.

1960-80 dönemindeki diğer oyun yazarları tarihe ve siyasete sırtlarını dönmüşler, zihnin iç manzarası ve kim olduğumuzu belirleyen anlaşılmaz güçlerle ilgilenmeyi öne çıkarmışlardır.

Stoppard, bir zamanlar, oyun yazarının seyircisine dilimlenmiş ve yenmeye hazır bir tabak sunmaması gerektiğini söylemişti; yazarın, seyircinin yemeği kendisinin kesmesine izin vermesi gerekiyordu. Benzer şekilde, Pinter'ın "Tiyatro İçin Yazmak" başlıklı denemesi de, konvansiyonel tiyatroyu "seyircinin gazeteyi tuttuğu, oyunun boşlukları doldurduğu, herkesin mutlu olduğu" bir kare bulmacaya benzetir. "Ama gerçeklik bu değildir," der Pinter; insanlar, sözcükler ve eylemler hiçbir zaman bu kadar doğrudan değildir. Gerçek insanlar çoğu zaman kendi niyetlerinden bihaberken, bir oyun kişisi ne istediğini nasıl bu kadar kesin bir şekilde bilebilir ki? Bu tam da Michael Frayn'ın *Copenhagen* (1998) adlı oyununda sorduğu soruya ilişkindir: "niyetin epistemolojisi". Pinter, "sözcüklere dair karmaşık duygular beslememiz"den, sözcüklerin ne anlama gelebileceklerinden, ne kadar belirsiz olabileceklerinden dem vururken, modern dram metinlerinde asal bir özellik olarak dile ilişkin temel bir kuşkuyu dile getirmektedir:

> Genellikle, söylenen sözün altında, bilinip de söylenmeyen yatar. Benim oyun kişilerim, arzularından, güdülerinden ve tarihlerinden yola çıkarak bana hem çok şey söyler, hem de o kadarcık söyler. Onlarla ilgili biyografik bilgi eksikliğimle onların sözlerinin belirsizliğinin yarattığı alan, o sözleri araştırılmaya değer kıldığı kadar, o araştırmayı zorunlu hale de getirir.

Pinter'ın *Birthday Party* (1958) [Doğumgünü Partisi], *The Caretaker* (1960) [Kapıcı], *The Dumb Waiter* (1960)

[Gitgel Dolap] başlıklı metinleri, benzersiz tiyatro biçemini kurmasını sağlayan ilk dönem oyunlarıdır. Bu oyunlar sayesinde ortaya yeni bir sözcük çıkmıştır: Pinteresk. Aslında, olağan bir ortamın içinde rahatsız edici sessizlikler ve açıklanmamış güdülerle açığa çıkan tehditkâr bir atmosfer anlamına gelmektedir. Bu ilk dönem oyunlarında evcil bir ortama bir yabancı girer ve dolaylı yollardan ortamı bozar. Neden geldiğini bilmeyiz; hiçbir açıklama yapılmaz. Ama etkisi dehşet vericidir. Aileler dağılır ve başka bir yolla yeniden birleşir, insanlar ölür ya da kaybolur ve bütün bunlar içinde her şeyin tanıdık olduğu odalarda ve ilişkilerde gerçekleşir, dikkat çekmeyen bir gündelik dilin içinde ifade edilir.

Ama bu domestik mekânlar sadece ilk bakışta gerçekçidir; Williams'ın büyük mobilyalar talep eden *Kızgın Damdaki Kedi*'sindeki sahne direktiflerinden farklı olarak, Pinter, *The Homecoming*'te (1965) [Eve Dönüş] bize alelade bir oturma odası gösterir ama arka duvarı yoktur, onun yerine "köşeli bir kemer" biçimi vardır. Bu tuhaf kemer ne anlama gelmektedir? Ailede bir gedik, Dantevari bir cehennem girişi ya da başlamak üzere olan yeni bir hayatın eşiği anlamına gelebilecek bir tür simge midir?

Pinter'ın üslubunu belirleyen, bütünüyle gündelik ve tehlikesiz göründüğü halde tanımlanamaz bir tehdit içeren diyalog yazma zanaatidir. *Kapıcı* oyununda, Mick, evsiz yabancıya, mekânı nasıl dekore edeceğine ilişkin fikirlerini anlatırken, duvar kâğıdından ve badanadan söz ederken konuşma nasıl bu kadar tehditkâr görünebilmektedir? *Gitgel Dolap* adlı oyununda, iki kiralık katil, ekler pastadan, bisküvilerden ve çıtır gevrek paketlerinden ve atıştırma-

lıklardan ve deyimlerin epistemolojisinden söz ederken bir sonraki işlerini beklemektedirler ve konuşmalarının gündelik içeriği insan öldürmek olarak tanımlanmış işleriyle keskin bir karşıtlık oluşturur.

Bu uygunsuzluk Pinter metinlerinin kalbini tutar. Seyirci karakterlerin söylediklerinin asıl düşüncelerini yansıtmadığını sezer. Bir karakter içtenlikle konuştuğunu söylediğinde bile ona tam olarak güvenemeyiz: *Eve Dönüş*'ün Max'ı, "Bana bak, Sam," der, "sana bir şey söyleyeceğim, ta kalbimden." Max erkek kardeşlerden ve erkek evlatlardan oluşan hanede anne rolünü üstlenmiştir, sadece önlük giyip ev işi yapmakla kalmamamakta, "doğum sancısı da çekmektedir". "Acı çektim, sancıyı hâlâ duyuyorum." Yüzeyde oyun derin bir biçimde kadın düşmanı gibi görünürken, bir yandan da kadınların rolleri hakkında anahtar sorular sormaktadır; feminist hareket kadınları özgürleştirirken hâlâ çokça sınırlandırılmışlardır, güçleri yine de cinselliklerinden gelmektedir. Restorasyon dönemi oyun yazarı Aphra Behn'in *The Rover* (1677) [İzci] adlı oyununda altını çizdiği gibi. Yüzlerce yıl geçmiştir, peki ne değişmiştir?

Oyunlardaki karakterler kendini ifşa ederek bombayı patlattığında sonucun sarsıcı olması beklenir. Ama, Pinter'ın başarılarından biri, gerçeğin ortaya çıkmasına ilişkin konvansiyonel vurguyu yerinden etmesi ve bu türden beklentileri göz ardı etmesidir. Oyunun sonunda, Sam, aniden, "McGregor Jessie'yi benim taksinin arkasında götürdü. Arabayı ben kullanıyordum," diye patlar ve böylece ailenin karanlık sırlarından birini faş etmiş olur; duygusal açıdan o kadar ağır, külfetli bir andır ki, hemen

o an "tuhaf bir ses çıkarıp çöker". Ama bu neredeyse fark edilmez bile ve üstelik bir önemi de yoktur; gerçek artık hiçbir şeye etkisi olamayacak denli geç öğrenilmiştir. Sessiz sedasız biçimlenen ve bütün karakterlerin yükü haline gelen geçmiş, içinde Ruth'un gönüllü olarak ailenin fahişesi olmasına hep birlikte karar verdikleri, yeni şekillenmiş, eşit derecede rahatsız edici geleceğin içinden bakıldığında bütün etki gücünü yitirir.

Pinter geçmişteki cinsel olayların kalıcı duygusunun birinin geleceğini ve kişiliğini belirlediği konusunda Williams ve Sam Shepard'la hemfikirdir. Shepard'ın *Buried Child*'ı (1978) [Gömülü Çocuk], O'Neill'in karanlık aile sırlarını (ensest ve çocuk katli) *Karaağaçlar Altında* ve sonra da *Günden Geceye* oyunlarında çığır açıcı bir şekilde işlemesine saygı duruşu niteliğindedir. Bu kez çağdaş bir unsur eklenmiştir yapıya (bitimsiz, akılsız, yıkıcı bir etkinlik olarak televizyon seyretmek) ve bir de hiç açıklanmayacak doğaüstü, mistik bir olay:çorak topraktan hiç durmadan sebze fışkırmaktadır. Dilsiz bir adamın arka bahçede bir gecede biten kucak dolusu havuçla sahneye girmesi, görsel oyun yazarları içinde Shepard'ı en başa yazmıştır; *True West* (1980) [Vahşi Batı] oyununda hafızalara kazınan bir oda dolusu tost makinesi örneğinde de olduğu gibi, tiyatral imgelerin birbirini izlemesi yöntemiyle sahnede sembolizme yeniden hayat vermiştir.

Pinter, Sheppard, Beckett ve Stoppard bu yıllarda, tiyatroyu karakterize eden dille, minimalizmle ve yapıyla girişilen denemelerde başı çekmiştir. Stoppard'ın uzun ve seyredilmeye değer yazarlık kariyeri *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* (1966, Resim 7) [Rosencrantz ve



Resim 7. Beckett'in gölgesi: Samuell Barnett ve Jamie Parker, Tom Stoppard'ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* oyununun 2011 gösteriminde. Theatre Royal Haymarket, Londra, yönetmen: Trevor Nunn.

Guildenstern Öldüler] bir tür Beckettçi ıssızlıkta, sahne dışında Shakespeare'in *Hamlet*'inin temel aksiyonunu alır ve kendi oyununu tepeden tırnağa varoluşçu bir söylemle kurar, öyle ki Beckett'in karakterleri, kendilerini doğru dürüst ifade edebiliyor olsalardı, tam da böyle konuşurlardı. Simbiyotik biçimde *Godot'yu Beklerken*'in Didi ve Gogo'suna bağlı olan Ros ve Guil vakit öldürmektedir; "olasılık yasasını", "ortalamalar yasasını" ve "azalan verim yasası"nı test etmek için yazı tura oynamaktadırlar. Oyunun kasvetli komedisi kısa, keskin diyaloglarla, hikâye edişiyle ve yine *Godot*'yu yankılayan, saniye saniye koreografisi çıkarılmış tekrar aksiyonlarla hareketlenir.

Varoluşçu acı da *Godot*'yu hatırlatır: "Bizi böylece bırakıp gitmek (...) çayıra salmak için seçmediler herhalde. (...) Bir tarafa doğru gidiyoruz... Bu aklıma daha önce gelmeliydi." Ve Beckett'in oyunlarında olduğu gibi, Guil birdenbire çevresindeki "seyirciye" bakıp "Sen ve ben, Alfred, burada dramatik bir geleneği başlatabilirdik" dediğinde metatiyatral anlar hep oradadır.

Bu yıllarda Britanya tiyatrosundaki egemen ses yine de politikti; bu arada, İngiltere'de National Theatre açılmıştı (1975) ve Royal Court Theatre ile birlikte düşünüldüğünde sahne için yeni bir yazarlık dönemi başlıyordu. Howard Brenton'un *The Romans in Britain* [Romalılar Britanya'da] oyununun 1980 tarihli National Theatre gösterimi oyunbaz bir anal tecavüz anı içeriyor diye, oyunu bizzat görmemiş Mary Whitehouse, oyunun yönetmeni Michael Bogdanov'a 1982 yılında adli takibat başlattırmıştı. Bu, Michael Billington'un sözleriyle, "yeni bir kindar püritenlik" dalgasının başlangıcıydı. Yine de, sonraki on yıllar boyunca sık sık göreceğimiz gibi, Britanyalı oyun yazarları politik tiyatronun cephe önünde bulunmuştur hep. Bunlar arasında öne çıkan isimlerden biri de Caryl Churchill'dir.

Caryl Churchill ve tiyatronun yeniden tanımlanışı

Gambaro'nun kolay sınıflandırmaya direnen oyunu gibi, çok farklı tiyatral üslupları bir arada kullanan tipik bir Churchill oyununu da tek bir tanıma sığdırmak imkânsızdır. Ama sosyalist-feminist bir oyun yazarı olarak

Churchill modern feminizmin ne olduğunu, kapitalizmle feminizmin ilişkisini ve toplumsal adaleti sağlamanın imkânsızlığını döne döne sorgulayan oyunlar yapmıştır.

Diğer Britanyalı politik oyun yazarları gibi, Churchill de özellikle *Light Shining in Buckhinghamshire* (1976) [Buckhinghamshire'da Parlayan Işık], *Vinegar Tom* (1976) [Somurtuk Tom] ve *Cloud Nine* (1979) [Bulutlarda] gibi ilk oyunlarında Brecht'ten çok etkilenmiştir. Joint Stock, Monstrous Regiment ve Royal Court'la çalışmalarında Brecht'in hem tekniklerini, hem teorisini, hem de takım çalışması fikrini kullanmıştır. Churchill için, işbirliği ve doğaçlama, prodüksiyonun nasıl olacağını buyuran tekil sanatsal gücün temsil ettiği ataerkil üsluba su taşımaya direnmenin yollarından biridir. Kendi icadı olan ama bugün David Mamet'tan 1990'ların "in-yer-face" yazarlarına kadar tümünün başvurduğu, üst üste binen diyalog fikrini geliştirmiştir.

Top Girls (1982, Resim 8) kadınları, erkek gibi davranarak (en az Mamet'ın Londra'daki National Theatre'da, 1983 yılında sahnelenen *Glengarry Glen Ross*'unun emlak ajansı çalışanı erkekleri kadar zalimdirler), iktidarı zor yoluyla ele alacak bir feminizm fikrini gözler önüne sererek, Thatcher Britanya'sını iğneler. Mamet'ın ne pahasına olursa olsun emlak satmaya çalışan erkekleri gibi, Marlene de kendi işçi bulma şirketinin en tepesine yükselebilmek uğruna –teyzesi tarafından yetiştirilen ve annesini teyzesi bilen kızı Angie de dahil olmak üzere– kendine ait ne varsa hepsini feda eder.

Top Girls, Marlene'in aldığı terfiyi kutlamak için farklı tarihsel dönemlerden seçkin kadınları bir restoranda akşam yemeğinde ağırladığı dikkat çekici sahneyle başlar:



Resim 8. Caryl Churchill'in *Top Girls* başlıklı oyununun Manhattan'daki Biltmore Theatre'da gerçekleşen 2008 tarihli gösteriminin girişinde tarihötesi ünlü kadınların akşam yemeği.

Victoria dönemi gezgini Isabella Bird, Japon geyşa Lady Nijo, Papa olmak için cinsiyetini gizleyerek erkek kılığına giren Papa Joan, Brueghel'in "Dulle Gret" resmindeki, mutfak önlüklü, zırhlı kadın savaşçı Dull Gret, Chaucer'ın *Canterbury Masalları*'ndan "Kâtibin Masalı"nın Griselda'sı. Oyunun yönetmeni Max Stafford-Clark'ın dediği gibi, bu fantastik açılış sahnesi, "gerçekçiliği gerçeküstücülüğe taşıyan" kırk dakikalık bir üstkurmacadır.

Başlangıçta bu kadınların her biri kendi alanlarında son derece başarılı görünürler. Ama önce birbirlerini dinlemeyerek, birbirlerinin sözlerini ve hikâyelerini keserek, bir de onlara servis yapan sessiz garson kızı belirgin bir biçimde yok sayarak, kendi başarılarının altını boşaltır-

lar. Ayrıca, sürekli hayatlarındaki erkeklerden söz ederler. Kâğıt üzerinde Churchill'in diyaloglarını takip etmek güçtür (taksim işaretleri bir sonraki karakterin konuşmaya başlayacağı yeri gösterir).

> ISABELLA: Evet, bütün Latincemi unuttum. Ama babam benim hayat kaynağımdı, öldüğünde o kadar yas tuttum ki. Ben tavuk alacağım/bir de çorba.
>
> NIJO: Tabii ki yas tutmuşsundur. Babam güneşin altında dua ediyordu, uyuyakalmış orada. Uyandırmak için dizine dokundum. "Ne olacağını merak ediyorum," dedi, cümlesini bitiremeden öldü/eğer dua...
>
> MARLENE: Ne büyük şok!
>
> NIJO: ...ederek ölmüş olsaydı doğrudan cennete gidecekti/Waldorf salatası.
>
> (I. Perde)

Sonradan, Marlene talihsiz ergen kızı hakkında konuştuğunda oyunun karanlık teması da ortaya çıkmış olur: "Beceremeyecek." Kızı da Marlene'in bencilliğinin kurbanlarından biridir. Kadınlar birlikte çalışmak, birbirlerini dinlemek zorundadır, eğer hayatta kalacaklarsa ve onları baskılayan koşulları değiştireceklerse rekabetçi stratejileri yeniden üretmemeleri gerekmektedir. Churchill'in ortak yaratım yöntemi de bu noktanın altını çizer; her oyuncunun birden fazla rol oynaması gerekmektedir; *Top Girls*'de, mesela, yedi kadın on altı karakteri canlandırmaktadır. *Cloud Nine* (1979) adlı oyununda rol değişiklikleri daha da ileri gider, bir erkek beyaz bir kadın rolündedir, beyaz bir adam zenci bir adamı oynar, bir kadın da bir çocuğu. Bu bir tür

Brechtçi yabancılaştırmadır, oyuncuyla rolü arasındaki bağı istikrarsızlaştırırken, bir yandan da karaktere, toplumsal cinsiyete, cinselliğe ve ırka ilişkin özcü nosyonları sorgular.

Brian Friel ve Athol Fugard

Tanınmış İrlandalı oyun yazarı Brian Friel da yazarlık kariyerine Churchill'le aynı zamanda başlamıştır. Friel'ın bu dönemki oyunları arasında *Philadelphia, Here I Come!* (1964) [Philadelphia, Ben Geldim!] *The Freedom of the City* (1973) [Şehrin Özgürlüğü], *Living Quarters* (1977) [Canlı Mahalleler], *Faith Healer* (1979) [Şifacı], *Aristocrats* (1979) ve *Translations* (1980) [Tercümeler] vardır. Her biri kendi açısından dikkate değer olan bu oyunlar dramatik biçim açısından birbirine hiç benzemezler.

Translations İngiliz Ordusu'nun (18. yüzyılda Topçu İkmal Araştırması haritalarını yapmak üzere) İrlanda'ya geldiği dönemi dramatize ederek dilsel emperyalizm meselesine dokunaklı bir yerden bakar. Bu haritaları yapabilmeleri için zor yerel isimlere denk gelecek İngilizce isimler bulmak zorundadırlar. Hayalî Baile Beag kasabasında geçen oyun, sevilen yerel bölgelere ve yerel tarihin izlerini taşıyan yer isimlerine yeni adlar koymaya çalışan ordunun yarattığı sonuçları gösterirken, çeviri sürecinde kaybolup gidenleri sorgular. Oyun, sembolik bir biçimde, yeni bir bebeğin vaftiz edilişiyle açılır ve aynı bebeğin cenazesiyle sona erer. Bu ikisinin arasında köylülerin askeri kartograflara tepki olarak geliştirdikleri düşmanlığın tırmandırdığı bir gerilim vardır. Dil, organik, canlı birşeydir ama, köy

öğretmeni Hugh'un dediği gibi, "fosilleşebilir". "Kelimeler işaretlerdir, sayaçlardır. Ölümsüz değillerdir. Ve bazen... Bazen bir uygarlık gerçeğin manzarasına hiç uymayan dilsel bir sınırın içine hapsedilebilir."

Oyunun geniş bir kadrosu vardır ve oyunda hiç görülmeyen, ordunun yaptığı haritaları engellemeye ve İngilizleri göndermeye yönelik şiddetli eylemlere imza atan Donnelly ikizleri üzerinden çağdaş politik gündeme atıfta bulunulur. Oysa, *Faith Healer* (Friel'ın 1993 tarihli oyunu *Molly Sweeney* gibi), daha ölçülü, daha abartısız bir oyun olmasına karşın uyandırdığı dehşet daha hafif değildir. Oyundaki üç karakter (ikisi erkek, biri kadın olmak üzere) uzun monologlarla ve sırayla seyirciye hitap ederler. Hepsi de, hastalarından birini iyileştirmeyi başaramayınca ona karşı şüpheci bir düşmanlık besleyen bir seyirci tarafından öldürülen Şifacı Frank hakkında aynı öyküyü anlatırlar. Her bir anlatıcının farklı nedenleri ve farklı hatıraları olduğu için, aynı insanların ve olayların etrafında gelişen hikâyeyi hafifçe farklı versiyonlar olarak öykülerler. Hangisi doğru versiyondur? Kime inanmalıyız? İkna edici bir hikâye anlattığı halde, size iç dünyasını döken anlatıcının söylediklerine inanıp inanmamamız gerektiğini bilememek huzursuz edici bir durumdur. Pek çok oyunda olduğu gibi burada da, Friel, seyircinin oyuna ilişkin beklentilerine kafa tutmuş ve dramatik biçimlerle ve sahnelemeyle ilgili denemelerine hiç ara vermemiştir.

Güney Afrika'da, Athol Fugard'ın tiyatrosu sürmekte olan ırkçılıkla mücadelede ve apartheid rejiminin yıkılmasına yönelik savaşta hayati bir önem taşımıştır. Friel gibi, Fugard da şiirsel, dokunaklı ve kalıcı olabilirken, bir yan-

dan da cari sorunları ele alan politik oyunlar yazabiliyordu. Daha *Master Harold... and the Boys*'dan başlayarak (1982) [Efendimiz Harold... ve Oğlanlar], beyaz ırktan Hally adlı bir delikanlıyla annesinin zenci hizmetkârları Sam ve Willie arasındaki mesafeyi göstermeye başlar. İlişkileri sahiden sıcak ve yakın görünür ve akıllı "oğlanlar" Hally'i çeşitli sıkıntılarla karşılaştığında kibarca destekler ve cesaretlendirir: tarih ödevi, kayıp babasıyla arasındaki zor ilişki, yalnızlığı. Fugard, dokunaklı bir biçimde, oyunda işleyeceği temel meselenin metaforlarını üretir: kalabalık bir dans pistinde birbirlerine çarpmadan dönebilen insanların uyumlu karşılaşmalarını simgeleyen bir dans yarışması ve Sam'in Hally'e iyi gelsin diye bir zamanlar yapmış olduğu uçurtma. Ama Hally'nin üzerindeki baskılar o kadar yoğundur ki, Sam ve Hally arasındaki kırılgan bağ ırksal gerilimin kaynayıp Sam ve Hally arasındaki ilişkiye taşmasıyla çirkinleşir. Sam onca zaman önce Hally için yapmış olduğu uçurtmayı nasıl bir banka bağlamak zorunda kaldığını bunun için anlatır:

> Orada oturamaz ve seninle kalamazdım. "Sadece Beyazlar" bankıydı o. Sen daha çok gençtin, böyle şeyleri göremeyecek kadar heyecanlıydın. Ama artık değilsin. Eğer dikkat etmezsen (...) Efendi Harold (...) orada bir başına uzun uzun oturursun ve gökte de uçurtma falan göremezsin.

Tiyatro ve ırk

Özellikle de Amerika'da, Fugard'ın dışında pek çok oyun yazarı ırklar arası ilişkileri keşfetmiştir. İnsan hakları



Resim 9. "Ertelenmiş bir hayal". Lorraine Hansberry'nin, Claudia McNeill, Ruby Dee, Sidney Poitier ve Diana Sands'in oynadığı, 1961 yapımı, Broadway prömiyerini temel alan *A Raisin in the Sun* adlı filminden bir sahne.

hareketleri, ırkçılığı protesto eden ve Afro-Amerikan deneyimi sorgulayan oyunların önünü açmıştır.

Lorraine Hansberry, Broadway'de oyunu sahnelenen ilk siyah kadın olarak tarihteki yerini almıştı: *A Raisin in the Sun* (1959, Resim 9). Üstelik, oyun siyahî bir yönetmen tarafından sahnelenmişti (George C. Wolfe). Müthiş bir başarıydı ve diğer azınlık gruplarının"gerçekçi" oyunlarının herkesin gerçekliğini yansıtmadığına ilişkin ortak kaygının içinden neşet etmişti.

Hansberry'nin yaşadıklarını da içeren oyun, siyahî bir ailenin Chicago'da yoksulluktan kurtulup Clybourne Park denen ve beyazların oturduğu bir mahalleye taşınma hayalleri kurmasını anlatır. Ailenin yöneticisi, yeni dul Big Mama kocasının ölümü nedeniyle ödenecek sigorta parasını bu büyük plana harcayacaktır ama zengin beyazların şoförlüğünü yapmaktan bıkmış oğlu Walter, annesini, paranın büyük bir kısmını arkadaşının içki büfesine ortak olmak için harcamaya ikna eder. Bu arkadaş parayı zimmetine geçirir, üstelik, Clybourne Park'tan gelen bir temsilci aileye (siz, halk takımı) o mahalleye taşınmaması karşılığında para teklif eder. Walter'ın başlangıçta bu alışverişe razı görünmesi annenin canını sıkar. Ama oyunun son dakikalarında oğlan onurunu kurtarır: "Kendi evimize taşınmaya karar verdik, çünkü babam – benim babam – bizim için tuğla tuğla kazandı orayı... Paranızı istemiyoruz."

A Raisin in the Sun'ın ikincil olay dizilerinden biri olan ve Walter'ın yirmi iki yaşındaki kızkardeşi Benetha'nın türlü engellerle karşılaşmasını anlatan *Les Blancs* [Beyazlar] Hansberry'nin bir sonraki tamamlanmamış oyundur: eğitim alıp doktor olma isteğini sürdürmek ister ama bir yandan da (asimile bir siyah olan) George'un ve Nijeryalı kimliğini koruyan, onunla köyüne gelmesini isteyen Asagai'nin de çekimine kapılmaktadır. Bu anlamda, oyun, ilk defa W.E.B. DuBois'nın *The Souls of Black Folk* (1903) [Zenci Halkların Ruhu] çalışmasında dile getirilmiş olan "çifte bilinç"kavramını ele almaktadır. Irkçılıkla yaşamak arkada sürekli çalan bir zil sesi gibidir, kimliği sabote eder ve hayalleri öldürür. Walter annesinin fark ettiği gibidir: "Gözlerinde vahşi bir şey var, hep bir şeyler hakkında

çözülmeyen düğümleri var." Oysa, Asagai kim olduğunu gayet iyi bilmektedir. Big Mama'nın beyazların hayat standardına ilişkin yanlış yönlendirilmiş, sorgusuz konfor düşkünlüğü Walter'ın kafasını karıştırmıştır ve oyun o terbiyeye rağmen oğlanın yeniden yolunu bulmasının hikâyesini anlatır.

Ondan birkaç yıl önce yazılmış *Öfke* oyununda olduğu gibi, *A Raisin in the Sun* işlediği konu açısından çok önemsendi ama biçimsel özellikleri açısından dikkat çekmedi; her iki oyun da yapısal açıdan oldukça konvansiyonel, hatta eski modaydı. Oyunların tek devrimci yanı, seyirciye ilk kez gösterdikleri şeylerdi. Osborne sahneye yeni bir ham öfke getirmişti (Jimmy'nin rantiyeliği *Raisin...*'deki Walter Younger'ın durumuna benzerdir ama bir farkla: 1950'lerin Amerika'sında bir siyah olarak Walter pek çok toplumsal haksızlığa göğüs germek zorundadır). Hansberry, Broadway seyircisine ilk kez siyahî bir aileyi oyunun odağı olarak göstermiştir (oyunda tek bir beyaz rol vardır) Oyun, Hansberry'nin ciddi biçimde baskıya maruz kalan Younger ailesine oranla nedensiz görünen isyanıyla Jimmy Porter'a değil de, her biri Amerikan ailesiyle ilgili oyunlar yazmış ama hepsini de beyaz ailelerle sahnelemiş Arthur Miller, Tennessee Williams, Thornton Wilder gibi pek çok oyun yazarına yanıt niteliğindeydi (bu noktada dikkate değer bir istisna Eugene O'Neill'in *All God's Chillun Got Wings*'idir (1924) [Tanrının Bütün Çocukları Kanatlıdır].

Raisin, Younger ailesinin yeni evlerine taşınmasını göstererek mutlu sonla bitiyor gibi görünse de, seyirci bir sonraki adımda ne olacağından emin değildir: bu düşmanlık yüklü mahallede hayatta kalmayı başarabilecekler midir?

Dış tehditler bir yana, iç tehditler ailenin bir arada durmasını engelleyecek midir? Aslında, yüzeyde güçlendirici ve yükseltici bir oyun olmasına rağmen, alttan alta trajik bir ton da vardır. Bruce Norris'in *A Raisin in the* Sun'ın devamı olarak yazdığı *Clybourne Park*'ta (2010) söylediği gibi: Irkçılık ortadan kalkmaz.

Hansberry'nin gözü karaydı ama kimilerine göre bu yeterli değildi. Amiri Baraka *Dutchman*'de (1964) [Hollandalı] ırkçılığa karşı daha az öfkeli ama tiyatral açıdan daha yenilikçi bir tutum izlemiştir. New York metrosunda baştan çıkarıcı beyaz bir kadın olan Lula, Clay adında (çabucak çamura dönüşebilecek bir madde olan kil anlamındaki soyadı manidardır) titiz görünümlü genç bir siyahla karşılaşır. Kadın adamla kafa bulur, dalga geçer, onu aşağılar ve genç adamı öldürecek kadar nefret ettiği bütün beyazlara karşı şiddetli bir patlama yaşaması için kışkırtır; ama böyle bir şey olmaz, adam sakinleşir, kendini toplar ve inmeye karar verir; fakat kadın onu kalbinden bıçaklar ve o ana kadar pasif bir biçimde onların konuşmasını seyretmiş yolculara da bir sonraki istasyonda cesedi vagondan dışarı tekmelemelerini emreder. Durumdan haberi olmayan bir başka genç siyah kompartmana girince Lula ona bakar: Ionesco'nun *La leçon* (1951) [Ders] başlıklı oyununun sonu gibi, içeri girenin bir sonraki kurban olduğu ve bu öldürme ritüelinin defalarca tekrarlanacağı imasıyla biter oyun. Seyircinin gördüğü son şey, yaşlı siyah bir kondüktörün step dansı yapıp şapkasını bahşiş için Lula'ya uzatmasıdır.

Hansberry'nin otuz dört yaşında kanserden kaynaklanan trajik ölümüyle yarım bıraktığı ve kocası tarafından

tamamlanan oyunu, ırkçılıkla tiyatro aracılığıyla mücadelesini sürdürür. Jean Genet'nin *Les Negres* (1959) [Zenciler] adlı oyununu görüp yazarın Afrika'daki sömürgeci baskıyı romantikleştirdiğini, Afrikalıları egzotik bir tutumla işlediğini düşündüğü için *Les Blancs*'ı [Beyazlar] yazmaya girişmiştir. Ayrıca, Genet'nin absürdizminin oyundaki gerçek ve acil meseleleri örttüğünü de düşünmüştür. Oyunun başında, Genet, bir notla oyunun "beyaz seyircileri hedeflediğini" açıklamıştır. Ama eğer siyahî izleyiciler tarafından izlenecekse, "her gösterime erkek ya da kadın bir beyazın davet edilmesi gerektiğini ve yönetmen tarafından resmi biçimde karşılanıp en önsıraya, üzerine spot düşecek şekilde (...) ve gösterim boyunca odağın bu sembolik beyaz adamda kalmasını sağlayacak bir yolla" oynanması gerektiğini yazmıştır. Eğer hiçbir beyaz buna razı olmazsa, "o zaman, siyahî seyircilere oyuna girdiklerinde beyaz maskeler verilmelidir". Hansberry bu çekingen jestlere karşı çıkar: *Les Blancs* bir Afrika çalılığı ve görkemli bir kadın savaşçıyla açılır, topraktan devasa bir mızrak çıkarıp başının üstüne kaldırışını gördüğümüz etkleyici bir görsellikle ve ses kuşağıyla başlar.

Bu oyunlar sömürge sonrası kültür meselelerini ve Amerikan vatandaşlığı haklarını daha geniş bir çerçeveye taşımıştır. Amerika'ya has haller ve karakterler yaratılır ama bunlar genellikle yerli Afrikalı ortamlara taşınır ya da en azından onu çağrıştırır. *Les Blancs*, bir Afrika köyünde, yerlilerle sömürgeciler arasındaki mücadeleyi anlatır. Benzer biçimde, Nobel Edebiyat Ödülü'nü kazanan ilk Afrikalı yazar olan (1986) Nijeryalı oyun yazarı Wole Soyinka, Afrika'daki kabile kültürü içinde yaşanan geri-

limleri, *Death and the King's Horseman*'de (1976) [Ölüm ve Kralın Süvarisi], Yoruba köyünde yerli halka uygulanan şiddeti gözler önüne sererek anlatır. Pek çok sömürge sonrası yazarın yaptığı gibi, Soyinka da çağdaş Afrika siyasetini ve ırkçılık sorununu mevcut oyunları uyarlayarak yansıtıyordu: *Opera Wonyosi* (1977) Brecht'in ve Weill'ın Üç *Kuruşluk Opera*'sının bir yeniden yazımıydı. Aynı şekilde, (Martinikli) Aimé Césaire *Une Tempête* (1969) [Bir Fırtına] adını verdiği oyunuyla Shakespeare'in *Fırtına*'sının Caliban'ını sömürge sonrası bir özne haline getirerek yeniden kuruyordu.

Deneysel performans

Bu yıllarda, Avrupa'da ve Amerika'da, "seyirci", "oyuncu" ya da "oyun" kavramlarını ve kimliklerini büsbütün yerinden eden deneysel ve avangard işler çoğalmıştı. Peter Weiss'ın *Marat/Sade*'ı (1964) Artaud'nun vahşet tiyatrosuna ilişkin fikirlerini Brechtyen tekniklerle birleştiriyordu. Jerzy Grotowski'nin 1959 yılında kurulan ve 20. yüzyılın en etkili deneysel tiyatrolarından biri haline gelen Polish Laboratory Theatre'ı da doğrudan Artaud'nun fikirlerinden doğmuştu. Bütün dünyada turne yapan çok sayıda prodüksiyonuyla, tiyatro tarihçisi W.B. Worthen'in deyişiyle, "oyuncularla izleyiciler arasında doğrudan, aracısız bir iletişim ve icracılarından da çileci bir fiziksel ve ruhsal disiplin bekleyen bir bütüncül eylem" hedefliyordu.

Grotowski'nin Yoksul Tiyatrosu, tiyatroyu çekirdeğine doğru –oyuncu-seyirci ilişkisine doğru– soyarken, "bu

ilişkiden kaynaklanan, algılara hitap eden, dolaysız, canlı komünyon"u bulmaya çalışıyordu. Bunun ikna edici örneklerinden birinde, Grotowski, topluluğundan oyunun dekoru olarak kullanacakları bir ev inşa etmelerini istemiştir. İşi bitirip artık sahnelemeye hazır olduklarını söylemeye geldiklerinde, performansın tam da evi inşa etmek olduğunu söyleyecekti.

VI. Bölüm

TANIK OLMAK: 1980'DEN SONRA DRAM SANATI

Tiyatro yalnızca bize bir olayı göstermekle ya da belli bir zamanın ve mekânın özünü yakalamakla yetinmez, değişimi de tetikleyebilir. Bu mesele çağdaş tiyatrodaki uzun yazarlık kariyerlerini politik ve toplumsal bir değişim yaratmaya adamış oyun yazarlarında iyice belirgenleşir. McGrath'ın dediği gibi: "Tiyatro kamusal bir olaydır ve kamuyu ilgilendiren meselelere dairdir... Tiyatro doğası gereği politik bir forumdur."

Athol Fugard, Güney Afrika'daki apartheid rejimine karşı yazdığı, sözünü sakınmaz oyunlar sayesinde dünyanın bu konuyla ilgilenmesini sağlamıştır. Bir zamanlar absürd oyunları nedeniyle hapsedilmiş Václav Havel son yıllarında Çek Cumhuriyeti'nin cumhurbaşkanı olmuştur. Onlarca yıl boyunca halkın İrlanda'nın "sorunlar"ını kavrayışını şekillendiren, Brian Friel'ın güçlü oyun metinleri olmuştur. Edward Albee Amerika'da ve Amerika dışında toplumsal ikiyüzlülüğü ve önyargıları kurcalayan

zihin açıcı oyunlar üretmeye devam etmiştir. Liste uzayıp gider: Harold Pinter (2008'de ölmüş ve Nobel Edebiyat Ödülü'nü kazanmıştır) Caryl Churchill, Adrienne Kennedy, Sam Shepard, David Mamet ve daha pek çokları.

Bir yandan da, bu yazarların kendi zamanlarını ve dönemin konu kataloğunu aşmaları önemlidir; özel olarak üzerine eğildikleri meselenin ortadan kalkmasından sonra bile, oyunlar basılı metinler olarak kalıcılığını korumuştur böylece. Britanyalı oyun yazarı Pam Gems'in dediği gibi: "Her tiyatro gösterimi ilk bakışta fark edilmeyen derinliğinde politiktır. Ortada oy sandığı ya da silah olmadan iklimi değiştirebilir, fikirlerin değişmesini sağlayabilir, önyargıyı gülerek kapının önüne koyabilir, kalpleri yumuşatıp algıyı açabilir."

Bu bölümün önemli bir kısmı Britanyalı oyun yazarlarına ayrıldı, çünkü yakın dönem oyun yazarlığının önde gelen oyunları ve gelişmeleri hep Britanya'dan çıktı. Ama bunun zaten uzun bir tarihi vardır. Daha önce gördüğümüz gibi, Oscar Wilde ve Bernard Shaw'la Britanyalı oyun yazarları kendilerini çağlarının vicdanı ya da rahatsız edici at sineği gibi görmüşler ve hassas meseleleri kaşırken sansürün çevresinden dolanabilmek için her türden yeniliği yaratmak durumunda kalmışlardır. Bu politik bağlanma ancak yirminci yüzyılda, mesela, 1956'dan sonra Brecht'in fikirlerinin bütünüyle kucaklanmasıyla yoğunlaşabilmiştir. National Theatre'da ve Royal Court'ta gözüpek bir solcu ve eleştirel tiyatro geleneği ortaya çıkmış ve Thatcher döneminde, Churchill'den Bond'a, Brenton'dan Hare'e kadar pek çok yazar, yapıtlarıyla, savaş sonrasında Britanya'daki –herkese sağlık hizmeti, ücretsiz üniversite eğitimi,

yoksulluk ve kira yardımı, emekli ikramiyeleri– insani yaşamı borçlu oldukları toplumsal ve politik çerçeveyi erozyona uğrattığını düşündükleri hükümete yönelik eleştiriler getirmiş ve politik tiyatroyu daha da odağa çekmişlerdir.

Üstelik, bu konular taze ve daha önce görülmemiş tiyatral yeniliklerle anlatılınca tiyatro da yenileniyor, özel birtakım meselelere eğilirken de, bin yıllık tabuları yıkarken de yenilik aranıyordu. 1980 sonrasında, tiyatro, bir dizi çarpıcı yeni biçim, yeni hareket ve arayışa sahne olmuştur ve bu yeni oyun yazarlığı patlamasını da halihazırda uzun zamandır yazan oyun yazarlarının işlerinin arasına karışmış halde deneyimliyordu. Verbatim tiyatrosu –belgesel tiyatronun yeni formu– ve in-yer-face oyunlarla oyun yazarlığı son yıllarda tabuları yıkmış ve nelerin tiyatral temsilin sınırları içinde kabul edilebilir olduğu meselesine meydan okumuştur.

1995 ve sonrası

Sarah Kane'in *Blasted* (1995) başlıklı oyunu sahnedeki şiddet paradigmasını paramparça etmiş ve tiyatroda neyin gösterilebilir olduğuna ilişkin sınır çizgilerini yeniden çizmiştir. Eleştirmenlerin büyük bir çoğunluğu, Leeds'de bir otel odasını gösteren bir sahnede tecavüzün, işkencenin ve insan eti yenmesinin gösterilmesinden dehşete kapılarak gördükleri şeyden irkilmişlerdir. Ibsen'in *Hayaletler*'inin (karakterlerden biri frengi hastasıdır) 1891'deki Londra prömiyerinde yaşanan eleştirmen tepkisi –"iğrenç iltihabıyla açık bir yara, açık bir dreni seyretmekten farksız"– yinelenmiş ve

kimi eleştirmenler de *Blasted*'taki şiddetin ucuz ve nedensiz olduğunu söylemiştir: *Evening Standard*'da "duyarlılıklara yönelik bitmek bilmez bir saldırı... Katışıksız, su katılmamış bir gaddarlık" diye yazılmıştı; *Daily Mail*'de ise oyundan "bu iğrenç pislik şöleni" diye bahsediliyordu.

Blasted'ın "Asker, ağzını Ian'ın gözlerinden birinin üstüne koyar, emer, koparır ve yer" ya da "adam ölü bebeği yer" gibi sahne direktifleri içerdiği doğrudur. Ama bu türden şoke edici eylemler zaten bir savaş kuşağında olunduğu için o kadar da tahayyül edilemez değildir: Kane, Balkanlar'da yaşanan o dehşet verici şiddetin senelerdir televizyon haberlerinde gösterilen etnik temizlikle, kitlesel tecavüzle ve cinayetlerle bağlantısını kuruyordu. Bond'un seneler önce *Saved* adlı oyununda yaptığı gibi, *Blasted* de şiddetin nasıl olup da sıradanlaştığına ve "normalleştirildiği"ne ve kapımıza dayanmış dehşeti ve mezalimi nasıl olup da görmezden gelebildiğimize ilişkin rahatsız edici sorular soruyordu.

In-yer-face tiyatrosu

Blasted, Mark Ravenhill, Martin McDonagh, Jez Butterworth, Patrick Marber, Tracy Letts, David Greig, David Harrower, Anthony Neilson, Joe Penhall, Philip Ridley, Conor McPherson, Martin Crimp, Simon Stephens ve Sebastian Barry gibi oyun yazarlarının metinlerinde örneklenen, yeni bir doğrudan müstehcenlik ve şiddet yüklü oyunlar döneminin başlamasına yardımcı olmuştur.

Ravenhill'in *Shopping and Fucking*'i (1996) [Alışveriş ve S*k*ş], Joe Orton'un cinsellik ve şiddet arasında kur-

duğu bağlantıyı somutlamış ve bu ilişkiyi çağdaş, dizginlenemez tüketim kültürü bağlamına yerleştirmiştir. Seks, uyuşturucu ve hırsızlık salt Harvey Nichols mağazaları ve çok büyük alışveriş merkezindeki olağan muameleler, ilişkiler ve mallar olarak gösterilmiştir. Tıpkı Patrick Marber'ın *Closer* (1997) [Daha Yakın] oyununda cinselliğin kaybolması gibi; başlangıçta iki kişilik, mahrem bir deneyimken telefon ve internet seksiyle bunun gayrışahsi ve değiş tokuş edilebilir birşeye dönüşmesi örneği. Rastgele seks anlamlı yakınlıkları imkânsız hale getirmiştir.

Closer oyunundaki kandırma, ihanet ve yalan, Hellman'ın *The Children's Hour* ve Willams'ın *Kızgın Damduki Kedi* oyunlarında da merkezî temalardır ancak Williams bu temayı daha didaktik yöntemlerle ele alırken *Closer* meseleyi karakterlerin söylediklerinden ziyade eylemlerle yansıtır.

Yalan, Martin McDonagh'ın hiper şiddetli oyunu *The Lieutenant of Irishmore*'da (2001) [Irishmore'un Sakatı] merkezî bir yer tutar: hayatını kurtarmak için bir karakterin söylediği yalan, saklanmasına çalışılan olayla karşılaştırıldığında son derece orantısız ve gittikçe yükselen bir şiddet dizgesini harekete geçiririr. Davey yanlışlıkla komşusunun kedisi Wee Thomas'ı öldürmüştür ama komşu sıradan bir adam değildir: Padraic, hastalıklı bir biçimde, şiddet düşkünüdür, IRA'dan "fazla deli" olduğu için kovulmuş eski bir gerilladır ve Wee Thomas on beş yıldır hayattaki tek dostudur. Padraic'in intikamından ödü kopan Davey kara komedi unsuru taşıyan bir dizi gülünç eylemle gerçeği saklamaya çalışır: mesela, başka bir kedi çalıp ayakkabı boyasıyla siyaha boyar ve Wee Tho-

mas olarak yutturmaya çalışır. Hiçbir şey yolunda gitmez, oyunun sonunda sahne kan ve organlarla kaplıdır. Donup kalmış seyirci bu yıkım sahnesinde birden bir miyavlama sesi duyar ve siyah bir kedinin sahnede gezindiğini görür; bu Wee Thomas'tır, ölmemiştir, sapasağlamdır; anlaşılır ki, öldürülen başka bir kedidir ve bütün bu şiddet bir hiç uğruna yaşanmıştır. Ama, acaba şiddetin doğru nedenlerle ortaya çıkması diye bir şey var mıdır? Oyun seyirciye bu zor soruyu sorar ve McDonagh'ın cinayet, sadizm, işkence ve intikamı komik bir biçimde göstermesinden duyduğu rahatsızlıkla baş etmeye zorlar onu.

Seks ve duyarlılık

Churchill, 1984 yılında verdiği bir röportajda, Amerikan oyun yazarlığının gittikçe daha psikolojik, daha bireysel, kişisel ve ailevi deneyimlere yöneldiğini ve bu yönelimin kendisinin (ve diğer pek çok Britanyalı oyun yazarının) "daha büyük meselelere, daha geniş insan toplulukları bağlamında bakmak" temelli yaklaşımından oldukça farklı olduğunu söylemiştir. Martin Esslin, 1988 yılında, Amerikan oyun yazarlığının işlevini yitirmiş ailelerle, kavga eden ebeveyn ve çocuklarla fazlaca ilgilendiğini tespit etmiştir. Bu nitelik, Benedict Nightingale'in, Britanya tiyatrosunun çağdaş politik konularla çok daha güçlü bir bağ kurduğunu karşılaştırarak göstermek için Amerikan tiyatrosuna "bebek bezi tiyatrosu" adını vermesine yol açmıştır.

Ama bütün bunlar (hem türsel, hem Brechtçi anlamda) iki bölümlük bir epik olan ve eşcinselliğin ve AIDS'in

içtenlikli tanımını yapması (partnerler sahnenin birbirinden uzak köşelerinde durdukları için figüratif de olsa), gay cinselliğini gösteriyor olmasıyla bütün bir Amerika'da protestolara yol açan *Angels in America* (1991) [Amerika'da Melekler] ile değişmiştir. *Millennium Approaches* [Milenyum Yaklaşıyor] ve *Perestroika*'dan oluşan iki bölümüyle, oyun, görünüşte ilişkisiz hikâyeleri, sonunda karakterlerin yeniden kurulan ilişkileriyle sürpriz bağlantılar içinde yan yana getirir.

Kederli, hüzünlü, komik ve sert yönleriyle. *Angels*..., Amerika'nın kurucu değerleri, kültürlerin içinde eridiği uyumlu bir bütün olmasına ilişkin yerleşik mitleri ve din, evlilik, aile, cinsellik ve toplumsal cinsiyet normlarına uyulması için uygulanan baskıları darmadağın eder. Oyun, hırçın avukat Roy Cohn ve en önemli kurbanlarından biri olan, komünist bir ajan olmak suçuyla bir hain olarak idam edilen Ethel Rosenberg gibi gerçek tarihsel karakterleri betimlerken, bunları, gelecek vaat eden ve Roy Cohn gibi eşcinsel olduğunu inkâr ederek "normal" bir evlilik hayatı sürdüren raportör Joe ve karısı Harper Pitt gibi kurmaca karakterlerle karıştırır. Joe'nun ve Harper'ın Mormon tarikatından olması tipik heteroseksüel davranışlar sergilemelerinin önünde fazladan bir engel yaratır ama işler Harper'ın sorunlarından kaçmak için gitgide daha fazla Valium bağımlısı olmasıyla daha da karmaşıklaşır. Bunun sonucu olarak, kadının gördüğü halüsinasyonlar, özellikle de tarih müzesinde birdenbire canlanıp yürümeye ve Harper'la konuşmaya başlayan üç boyutlu, insan boyundaki Mormon'ların bölümünde olduğu gibi, oyuna hem komik, hem de olağanüstü yaratıcı, güçlü sahneler sunmuştur.

Angels in America'dan önce Mart Crowley'nin *The Boys In The Band*'i (1968) [Orkestradaki Oğlanlar], Martin Sherman'ın *Bent*'i, (1979), Harvey Fierstein'in *Torch Song Trilogy*'si (1982) ve Larry Kramer'ın *The Normal Heart*'ı (1985) gibi pek çok önemli gay ve AIDS oyunu yazılmıştı. Ayrıca, (1980'den beri) lezbiyen-feminist performans topluluğu Split Britches gibi yeni tiyatro topluluklarıyla birlikte düşünüldüğünde, her birinin yeni bir zemin kurduğu, cinselliği ve siyaseti doğrudan tiyatroya taşıdığı, performans ve yapıda egemen gerçekçi üsluba meydan okudukları söylenebilir.

Ama *Angels in America* her anlamda daha büyük bir meseleydi. En çarpıcı anlardan biri, oyunun merkezî karakteri olan ve AIDS'ın gazabına uğramış Prior'ın hasta yatağında gördüğü halüsinasyonlardan birinde devasa bir meleğin tepesinde uçtuğunu görmesidir (Resim 10). Kushner'ın sahne direktifine bakılırsa, meleğin o kadar da öte dünyadan geliyormuş gibi görünmemesi gerekmektedir; seyirci, kurulu teçhizatı, oyuncunun içinde asıldığı kafesi ve sağına soluna yapıştırılmış tüyleri görmelidir. Oyunun epik içeriğiyle birlikte düşündüğümüzde, bu ve benzer özellikleriyle, *Angels*, tiyatronun yanılsamasını ve yapaylığını ifşa edişi yoluyla Brecht geleneğine sıkı sıkıya bağlıdır.

Edward Albee *The Goat; or, Who is Sylvia? (2002)* [Keçi ya da Kim bu Sylvia?] başlıklı oyununda bir adım daha atıp kırılacak son tabuyu, türler arası seks tabusunu da kırar. Son derece başarılı, ödüllü bir mimar olan Martin, güzel kahverengi gözleri olan bir keçiye, Sylvia'ya âşık olmuştur. En yakın arkadaşına sırrını açar –tıpkı Ibsen'in *Yaban Ördeği*'ndeki idealist Gregers Werle gibi– ama bu



Resim 10. Pek sıradan olmayan bir hastane ziyareti. Tony Kushner'ın *Angels in America*'sının 2010 tarihli gösteriminden bir kâbus sahnesi, New York, Signature Theatre Company.

yakın arkadaş bu tuhaf, evlilik dışı ilişkiyi Martin'in karısı Stevie'ye bildirmeyi görev sayar. Yaşanan ağır yıkımın sonucu olarak, Stevie ve ergen oğullarının dünyası paramparça olur.

Albee oyun yazarı olarak amacının "insanların hayal edemeyecekleri bir şeyi hayal etmelerini, aynı duruma düşselerdi ne hissedeceklerini tasavvur etmelerini, aşk, hoşgörü ve bilinç hakkında bir şey öğrenmelerini" sağlamak olduğunu söylemiştir. Oyun, komik ve trajik olanı bir araya getirerek, Stevie'nin öfkesinin gittikçe yükselip tıpkı Klytemnestra gibi Sylvia'yı öldürmesi ve hayvanın ölüsünü seyircinin gözleri önüne getirilip sahneye atılmasıyla neredeyse bir antik Yunan tragedyasına dönüşür.

Hem Kushner, hem de Albee, toplumsal beklentileri karşılamak uğruna, birinin asıl kimliğini baskılamasının ya da gizlemesinin yarattığı bedelleri konu alır. Bu aynı zamanda Afro-Amerikalı oyun yazarları için de temel meseledir.

August Wilson'ın her bir oyunun yirminci yüzyılın farklı onyıllarındaki siyahî deneyime eğildiği on oyunluk dizisinin en başarılıları *Fences* (1985) [Çitler] ve *Ma Rainey's Black Bottom*'dır (1982) [Ma Rainey'in Zenci Kıçı]. Chicago'da, 1920'lerde (caz çağında) geçen ikinci oyunda, bir grup ünlü, siyahî blues müzisyeni beyaz prodüktörlerin yönettiği bir stüdyoda müzik kaydı yapmaktadır. Müzisyenlerin arasındaki gerilim, grupla prodüktörlerin arasındakinden çok daha yoğun ve yıkıcıdır; sonunda, içselleştirilmiş ırkçılığın korkunç sonuçlarını gösterecek şekilde, şiddete ve cinayete yol açacaktır. Trompetçi Toledo topluluktaki arkadaşına "sen tarihin artığısın" diyecektir. Çağdaş hayatın kazanındaki farklı ırkların ve insanların karışımına bakınca ne görülür?

> Beyaz olmayan insan atıktır. Şimdi, beyaz olmayan adam kendiyle ne yapacaktır? Bulmayı beklediğimiz şey budur… [Beyaz adam tarafından] alıkonduğumuzun ve tarihi böyle yaptığının farkında değiliz. Olan oldu, beyaz adam göbek yaptı ve şimdi hem doydu, hem yoruldu, artık senden kurtulmak istiyor ve kendi başına kalmak istiyor.

George C. Wolfe'un *The Colored Museum*'u (1986) [Renkler Müzesi], satirik ve komik bir üslupla ve rahat-

sız edici bir biçimde, Afro-Amerikalıları sınırlandıran şeyin, toplumun ırkçılığı olduğu denli, siyahî stereotiplerinin uysal bir biçimde içselleştirilmesi olduğunu ima eder. Aynı strateji, Luis Valdez'in kendi tiyatrosu Teatro Campesino'da sahnelenen *Los Vendidos* (1967) [Satılmışlar] isimli kısa oyunda, bir dizi Chicano stereotipinin altını oymak amacıyla bunların sahnelenmesi üzerinden sürdürülmüştür. *The Colored Museum*'u oluşturan ve "Ethel Teyze ile Yemek Pişirmek" ve "Kanapedeki Son Mama"yı da içeren onbir 'sergileme' ya da skeç, Hansberry'nin Broadway prodüksiyonu Wolfe tarafından yönetilmiş *A Raisin in the Sun*'ından iyi bilinen, buyurgan siyah ataerkilliğinin parodisini yapar. Çok farklı üsluplarla bu birbirinden çok farklı oyunlar aynı soruyu sormaktadır: siyah kimdir?

Bu sorunun dikkate değer dramatizasyonlarından biri de Anne Deavere Smith'in küçük bir değişiklikle verbatim tiyatro sayılabilecek *Fires in the Mirror* (1992) [Aynadaki Ateşler] ve *Twilight: Los Angeles* (1994) [Şafak: Los Angeles] adlı oyunlarında ortaya çıkar. Hem bütün metni kendisi kaleme almış, hem de bütün rolleri kendisi oynamıştır. Smith, Los Angeles ve Crown Heights'ta üretilen etnik, ırkçı ve dinci nefretin masum kurbanları olarak, çıkan ayaklanmada siyah bir çocuğun ve Yahudi bir delikanlının öldürülmesini mesele edinmişti. "Amerikan kimliği"nden daha azı sayılamayacak bir araştırmaya koyulup modern Amerikan tarihinin bu iki önemli olayının düzinelerce katılımcısıyla görüşmeler yapmış ve görüşmelerden seçtiklerini –teklemeler, hmmmlar, aghhlar, bitmemiş cümleler ve yarım kalmış ifadeler de dâhil olmak üzere– kelime kelime deşifre ederek kâğıt üzerinde bir şiir gibi düzenlemiştir.

Beyaz, siyah, Yahudi ya da değil, birkaç gereçle kadın ya da erkek karakterlere özgürce bürünebildiği, her birinin tek bir oyuncu tarafından kendi sözcükleriyle canlandırıldığı gösterisiyle, çağdaş toplumsal sorunlara ilişkin kışkırtıcı bir bakış açısı geliştirebilmek için ülkenin her yerine turne yapmıştır. Bu format formun kendisinin geçerliliği hakkında sorular da üretmiştir; bütün mesele oyuncunun performansı mıdır, yoksa bunu başka oyuncularla da yapabilir mi?

Pek çok başka oyun yazarı da çağdaş kültürlerdeki fay hatlarını araştırmış ve göstermiştir. Ayub Khan-Din'in *East is East*'i (1999) [Doğu Doğudur] ve Kwame Kwei-Armah'ın *Elimina's Kitchen*'ı (2003) [Elimina'nın Mutfağı], çok daha önceleri Lorraine Hansberry ve Amiri Baraka tarafından ele alınan kültürel asimilasyonu, kuşaklararası ebeveyn-çocuk çatlağını, çifte bilincin yol açtığı gerginlikleri ve baskıları çok farklı yöntemlerle konu edinmiştir. Bu çelişki, benzer bir biçimde, Timberlake Wertenbaker'ın *After Darwin*'inde de (1998) [Darwin'den Sonra] kullanılır. Oyunun merkezinde Kaptan FitzRoy ve Darwin'le birlikte *Beagle*'a yaptıkları yolculukta Tierra del Fuego'dan alınıp götürülen Jemmy Button'ın acıklı hikâyesi vardır: Jemmy yeniden kabilesine geri götürülecek ve onlar arasındaki mutsuz yaşamına devam edecektir. Çift-kültürlülük deneyi işe yaramamıştır; Jemmy çevresine uyum sağlayamadan, yoksulluk ve yalnızlık içinde ölmüş, Wertenbaker bu tarihsel anı çağdaş deneyimin içine yerleştirmişir.

After Darwin, Wertenbaker'ın Thomas Keneally'nin *Our Country's Good* (1988) [Ülkemizin İyiliği] adlı romanından yaptığı başarılı sahne uyarlaması gibi, tarihsel

metatiyatroya örnektir; tiyatro araştırmacısı Alexander Feldman'ın tanımıyla, "dramatik sanatın gelenekleri ve formlarıyla özgönderimsel bağlantılar kurarak tarihsel konuları canlandırmada ve tarihsel olayların temsilinde bu yöntemden yardım almıştır". Bir başka deyişle, bize ulaşan tarihsel anlatıların güvenilmezliğini ortaya çıkarmak için, oyun yazarlarının tarihsel gerçeklikten bir parçayla (Darwin ve FitzRoy'un *Beagle*'daki varlığı; Avustralya'nın 1788 yılında İngiliz mahkûmlar ve yerli halktan kurduğu yerleşim) kurmaca bir çerçeveyi bir araya getirmesi ya da tersini yapması demektir bu.

Belgesel tiyatronun yenilenmesi

Bu güvenirlik sorgulaması, çağdaş dram sanatı içinde yaygın olan, tarihe ve tarihçiye duyulan güvensizliğin bir parçasıdır. Brian Friel (*Making History*, 1989), ondan önce de Alan Bennett, "tarih"in ne olduğu gibi karmaşık bir soruyla ilgilenen oyun yazarlarıydı; elbette, bu oyun yazarları için, tarih nötr, nesnel bir şey olmaktan ziyade, önyargılar, çarpıtmalar, hatta doğrudan yalanlarla kurulu bir şeydi. Bunun iyi örneklerinden biri, İngiltere'deki özel bir okulda bitirme sınavlarına ve üniversiteye yeni tarih öğretmenleri Mr. Irwin ile hazırlanan bir grup öğrencinin hikâyesini anlatan *The History Boys*'dur (2004). Mr. Irwin'in iddası şudur: "Bu günlerde tarih ikna etme sanatı değildir. Bir performanstır. Eğlencedir. Değilse de, o hale getirin."

Aynı dönemde, "verbatim tiyatrosu" olarak adlandırılan bir başka oyun dalgası da tam ters yönde ilerliyordu; bu

oyunların diyalogları kurmaca olmaktan ziyade gerçek insanlar tarafından söylenmiş gerçek sözlerle yaratılıyordu. Bunlar arasında sayılabilecek –Richard Norton-Taylor'ın *The Colour of Justice*'i (1999) [Adaletin Rengi], Lucy Prebble'ın *Enron*'u (2009), David Hare'nin *Stuff Happens*'ı (2004) [Bir Şeyler Oluyor] ve Moises Kaufman'ın *The Laramie Project*'i (2000)– oyunların her biri kriz, suç ve adaletsizlik anlarını betimliyor olsa da, alttan alta bütün bunların art etkileri de hissedilir.

The Colour of Justice, Londra'da, siyahî delikanlı Stephen Lawrence'ı bıçaklayarak öldürdükleri iddiasıyla suçlanan beyaz gençlerin gerçek duruşmalarını ve polisin meseleyi yanlış ele alışını yeniden canlandırır. *The Laramie Project* bir başka nefret suçuna odaklanmıştır: 1998 yılında, Wyoming'te eşcinsel öğrenci Matthew'un iki genç adam tarafından öldürülmesi ve katillerin ömür boyu cezaya mahkûm edildikleri davaya. Kaufman ve arkadaşları, Tectonic Theatre Company'de, oyunlarını Laramie'nin hemşerileriyle yaptıkları iki yüzden fazla mülakatın üzerine inşa etmişlerdir. Oyun, bu öldürme vakasının kasabadaki sonuçlarını, altmışın üzerinde karakteri sekiz oyuncunun canlandırmasıyla sergilemektedir. Mesele, bu kez, adaletin tecelli edişi üzerine odaklanmaktan ziyade, bir cemaatin içinde ve daha geniş anlamda dünyada bu türden bir suçun yarattığı sonuçlara ve bunu engellemek için alınabilecek yasal önlemlere odaklanmıştı.

Yukarıdaki listede sıralanan diğer iki verbatim oyunu bireysel suçlara değil de daha geniş yozlaşmalara göz atmayı seçmiştir. *Stuff Happens*, 2003'te başlayan Irak Savaşı'na yol açan sözleri ve eylemleri inceler: oyun, adı-

nı, Tony Blair, George Bush, Colin Powell, Condoleezza Rice ve Donald Rumsfeld'in Irak'ta olup bitenler karşısında verdiği, düşünülmeden söylenmiş gibi duran demeçlerinden alır: "Bir şeyler oluyor... Darmadağın bir şeyler ve özgürlük de darmadağın oldu." *Enron* da, benzer şekilde, milyonlarca sıradan yurttaşın yıkıcı finansal kayıplar yaşadığı, Amerika'nın son yıllardaki en büyük ve en geniş skandalına karışmış gerçek insanların gerçek diyaloglarını kullanmıştır.

Churchill'in *Serious Money*'si (1987) gibi, *Enron* da finansal doyumsuzluğa ve yozlaşmaya sert bir yerden bakar; Prebble'ın yaptığı, gerçek olayları yaşandığı gibi betimlemektir. Oyun müziğe, şarkıya, dansa, hatta fanteziye yer verir: CEO'nun ofisinin etrafında, onun açgözlülüğünü ve hilelerini sembolize eden, gerçek büyüklükte yırtıcı kuşlar kol gezmektedir. Oyun bunlar gibi pek çok tuhaf eğlence unsuru barındırır; mesela, California'nın elektrik denetim şirketinin fiyatları yükseltmesini sağlayacak biçimde bir düzenleme yapıldığında, ortaya *Star Wars*'taki gibi bir ışın kılıcı dansı çıkar. Daha önce dile getirdiğim, nükleer enerjinin olumlu ve olumsuz yanlarını tartışan son Canlı Gazete örneklerinden biri olan ve bu metnin yazınsal atası sayılabilecek, Hallie Flanagan Davis'in $e=mc^2$'si (1948) gibi, Prebble da verbatim tiyatrosunun sahici olanla yaratıcılığı bir araya getirebilecek esnek bir form olduğunu göstermiştir.

Gerçekten de, verbatim tiyatrosunun Lawrence ve Lee'nin *Inherit the Wind*'i (1955) [ve Heinar Kipphardt'ın *In the Matter of Jr. Robert Oppenheimer*'ı (1964)] gibi daha erken tarihli belgesel oyunlarda yeşermiş bir kökü vardır.

Şu andaki mesele bir sahicilik meselesidir. Bu eski örnekler, içerdikleri kurmaca unsurunu, önsözlerde sadece gerçek ifadeler kullanılmaya çalışılsa da, oyunların nihai kurgularında, kaçınılmaz biçimde, bir nebze hayal gücünün ve yaratıcılığın meseleye dahil edildiğine ilişkin açıkla-

Kutu 3: Sanat Nedir?

Bu oyunlar hakikat ve tarih kavramlarını dağıtırken, dönemin bir başka çok dikkat çeken oyunu, Yasmina Reza'nın *Art*'ı (1996) [Sanat] da bir başka büyük fikrin peşine düşmüştü. Hâlâ dünyanın dört bir yanında oynanan ve pek çok başarı kazanmış bu Fransız oyunu bugüne dek yanıtlanamamış ve asla yanıtlanamayacak zor bir sorunun peşine düşmüştü: sanat dediğimiz nedir ki? Bununla doğrudan bağlantılı başka bir soru daha sorar oyun: *arkadaşlık* nedir? Bakıldığında tümüyle simsiyah bir tuval gibi görünen pahalı bir resim getirmiştir Serge: izleyici sonuna kadar resmi görmez, dolayısıyla kendi başımıza bir yargı geliştiremeyiz – Serge'in arkadaşlarına resmin onun için ödenen parayı hak ettiğini savunmasını izleriz; resim, ister bir sanat eseri, isterse – arkadaşı Marc'ın dediği gibi– beş para etmez bir çöp olsun, bizim seyirci olarak kendi değerlendirmemizi yapmamız olanaksızdır. Üçüncü bir arkadaş, Yves, bu iki görüşü birden desteklemeye çalışır ama bu işleri daha da zora sokar. Sorulan sorular içtenliğe ve sahiciliğe ilişkin daha büyük sorulara yol açtıkça arkadaşlıkları da dağılır: Michael Billington'un ifadesiyle, "insanoğlu hakikate ve dürüstlüğe ne kadar göğüs gerebilir?"

malar eşliğinde ifşa eder. Bir başka deyişle, gerçeği sözcük sözcük temsil etmezler. Çağdaş verbatim tiyatrosunda ise sahiciliğe ilişkin daha belirgin bir iddia vardır, ancak bu da pek çok tartışmaya neden olmuştur; örneğin, oyun yazarı David Edgar, gerçek sözlerden üretilmiş oyunların kurmaca oyunların kurmaca karakterlerinden ve diyaloglarından daha fazla gerçeği yansıttığı iddiasına karşı çıkmıştır. Neden *Laramie Project* bir *Arcadia* ya da *Top Girls*'den daha sahici olsun ki?

Bu kitap hiçbir biçimde iki şehrin (New York ve Londra) hikâyesi değildir. Dünya üzerinde, her yerde, oyun yazarları yeni biçimler denemekte ve eski biçimleri uyarlamaktadır. İsveç'te Lars Norén ilişkilerin "kaçmak için verilen acımasız mücadeleler"e dönüştüklerinde nasıl değişip farklılaştığını kara mizahla sorar (Harry Lane). Çoğu 1980'de yazılmış oyunları, yeniden bir araya gelmiş bir aile toplantısında uzun süredir bastırılan arzuların ve düşmanlıkların açığa çıkardığı gerilimler etrafında kurulur. Istırap yüklü aile ilişkilerini yansıtan bu oyunlarda O'Neill ve Çehov'un oyunlarının düşünüldüğünden daha fazla izi vardır.

Finlandiyalı oyun yazarları Sofi Oksanen'in ve Laura Ruohonen'in oyunları biçim ve tema anlamında geniş bir yelpazaye yayılır. Oksanen, büyük çıkışını, La Mama Experimental Theatre Club'da gerçekleştirdiği 2011 tarihli Amerika prömiyerinde, tarihi, cinsel ve politik şiddetle birlikte ördüğü *Purge*'le (*Puhdistus*, 2007) [Tasfiye] yaptı. Ruohonen'in *Olga*'sı (1995) iki marjinal insanı, yaşlı bir kadınla genç bir adamı *Harold and Maude*'a benzer bir vurguyla yan yana getirirken, *Sotaturistit* (*War Tourists*, 2008)

[Savaş Turistleri] rahatsız edici dokunuşlarla savaşın karşı konulmazlığını ele alır.

İsrailli oyun yazarı Joshua Sobol'un oyunlarının pek çoğu Avrupa'da bilinmektedir ve Amerikan oyunlarının, Nightingale ve Esslin'in eleştirdiği üzere, çok dar bir biçimde aileye odaklanmasının panzehiri olma işlevini üstlenmiştir. Örneğin, *Getto Üçlemesi*'nin her bir oyunu, tiyatro ya da hastane gibi kamusal alanlarda geçer. "Ben bireylerden ziyade bütün bir toplumun baş karakterim olmasını sağladım," demiştir. "Özel birtakım mekânlarda, şahsi hikâyeler değil dinlediklerimiz. Eğer bize gösterilen şey şahsi hikâyelere anlık bir bakışsa, o kadarını görürüz; o düzenlemede kenarından köşesinden, bölük pörçük, çizgiler görürüz." Bu metinler, tıpkı Wertenbaker'ın Thomas Keneally'nin *Our Country's Good* (1988) romanından uyarladığı oyununda olduğu gibi, tiyatroyu insan hayatı açısından bir gereklilik olarak görür.

Bilim sahnede

Modern dram sanatı her zaman bilimle ilgilenmiştir –Brecht'in *Galileo'nun Yaşamı* temel örneklerden biridir– ama 1980'lerden sonra gittikçe daha fazla oyun bilimsel temalar ve bilim insanlarıyla ilgilenmiştir. Bunun birkaç olası nedeni vardır. Bilim, mesela internet yoluyla, artık daha kolay erişilebilir durumdadır ve buluşlar eskiye oranla çok daha hızlı yayılmakta ve yaygınlaşmaktadır. Aynı zamanda, insan bedeni ve doğal dünya hakkında daha fazla şeyi açığa çıkardıkça ve başarıları arttıkça –konu ister nükleer enerji,

ister gen manipülasyonu, isterse iklim değişikliği olsun– bize kullanılmasıyla ilgili daha fazla sorumluluk yüklemektedir.

Michael Frayn'ın *Copenhagen* (1998) ve Tom Stoppard'ın *Hapgood* (1998) adlı oyunları, birbirinden çok farklı yollarla, Heisenberg'in belirsizlik ilkesini araştırır; Frayn insan niyetinin araştırılamazlığını (acaba, Heisenberg, Hitler savaşı kazanmasın diye, fiziğin atom bombası yapmakta nasıl kullanılabileceği konusundaki bilgisini kasıtlı olarak saklamış mıdır? Yoksa gerekli hesaplamaları nasıl yapacağını gerçekten bilmiyor muydu? Ne biz bundan emin olabiliriz ne de seyirci), Stoppard da "belirsizlik"in casusluğun metaforu olarak kullanılabileceğini göstermiştir.

Bilim oyunları biçimsel anlamda her kılığa girebilir. Stoppard'ın *Arcadia*'sı (1993) bilimle (matematik ve kaos teorisi) sanat tarihi, edebiyat ve peyzaj mimarisini içeren pek çok başka disiplini bir araya getirir ve sahneyi bütün bunları yan yana göstermesini sağlayan küçük bir sahne numarasıyla birleştirir; oyun boyunca sahnenin ortasında duran ve oyunun farklı zamansal dönemlerinde (1809 ve modern zamanlar) ortaklaşa kullanılan nesnelerin biriktiği büyük bir masa. "İki kültür arasındaki" ayrım manasızdır; "sadece bilme isteği nedeniyle bizi ilgilendiriyordur" ve herkesi aynı bilgi kovalamacasının ardında birleştiriyordur. Çok daha kısa ve çarpıcı bir biçimde, Caryl Churchill'in *A Number*'ı (2002) [Bir Sayı] genbilim ve klonlama meselesiyle ilgilenir; yaşlanmakta olan baba, yanlış yetiştirdiği ve başarısız bir deney olarak gördüğü ilk oğlundan klonladığı ve bir tür telafi ya da kefaret olarak gördüğü oğullarıyla karşılaşır. Oyun, doğamızın değil de, yetiştirilişimizin kim olduğumuzu belirlediğini savunur.

Çağdaş bilim oyunları insan psikolojisinin ve onun sayısız nörolojik durumunun gizemli ve tedirgin edici alanlarında da keşif için gittikçe daha uzağa yol almıştır. Joe Penhall'ın yoğunluklu üç kişilik oynu *Blue/Orange* (2000) şizofreniyi betimleyerek yeni bir alan açmış, oyundaki genç doktorlardan birinin deyimiyle, "son büyük tabulardan biri"ni yıkmıştır. Hastayı siyah, doktorları beyaz yaparak, Penhall, ırkçı önyargılar ve ruhsal hastalıkların tedavisi meselesinde önemli sorular sormuştur. Lucy Prebble'ın *The Effect*'i (2012) [Etki] ilaç deneylerinin ve deneylerin denekler üzerindeki etkilerinin gizli dünyasına, yeni bir antidepresanın denekleriyken birbirlerine âşık olan, ama adamda dayanılmaz hale gelen stres semptomu nedeniyle darmadağın olan bir kadınla bir erkek üzerinden bakar; buradaki durum, Sarah Kane'in daha önce yazmış olduğu, parçalı ve tedirgin edici otobiyografik oyunu *4:48 Psychosis*'teki (2000) gibidir. Nihayet, Stoppard'ın bir TED konuşması kadar metinsel yoğunluğa ve o türden bir ritme sahip oyunu *The Hard Problem* (2015) [Zor Problem] bilimin "son cephesi"ne, insan bilincinin ne olduğuna bakar.

Postmodern Tiyatro

Bilimin sahneye adım atmasının bir nedeni de pekâlâ biliminsanları olabilir: "bilim oyunları", ister Niels Bohr, Werner Heisenberg ve Rosalind Franklin gibi gerçek, isterse bütünüyle kurmaca karakterler olsun, genellikle kendi fikirleri uğruna mücadele eden karakterlere odaklanır. Bu sarih, münakaşacı figürler bir yandan seyircinin

ağzını sulandırırken, aslında karakter nosyonu da çağdaş oyun yazarları tarafından sürekli didiklenip duruyordu.

Örneğin, Alan Ayckbourn'un *Woman in Mind*'ı (1985), *Angels in America*'nın Harper Lee'si gibi, sıradan, banliyöde yaşayan bir kadının yavaş yavaş dengesini yitirmesi, halüsinasyonlar görmeye başlaması, gözümüzün önünde darmadağın oluşunu gösterir. Anthony Neilson'un *The Wonderful World of Dissocia* (2002) [Disosiyanın Harika Dünyası] adlı metni de, benzer şekilde, zihinsel hastalıklar ve halüsinasyonlara ilişkin kadın deneyimine odaklanır. Bu oyunların her biri insan doğasına içkin istikrarsızlık ve parçalı yapıya işaret eder; birkaç kişiyi etkileyen bir rahatsızlık olarak göz ardı edilmek yerine –ruh sağlığı kampanyacılarının dediği gibi– her dört kişiden birinde olan bir durum olarak alınmalıdır.

Kimliğin bu biçimde parçalanması, Elinor Fuchs'un *Karakterin Ölümü* başlıklı kitabında sözünü ettiği, postmodernizmde tipik hale gelen ve çağdaş tiyatroda çok farklı biçimlerde temsil edilen "dağılmış bir kendilik fikri" ile tutarlıdır. Ama bunun geçmişi bir hayli eskidir. Daha 1920'lerde, Pirandello, sabitlenmiş karakter fikrini istikrarsızlaştırıyordu. Beckett "'ben'e ve onun özüne" hiç durmadan neyin raslantısal, neyin asli olduğunu aramak için baktı; *Not I*'da [Ben Değil] Ağız'ın tutarlı bir kendiliği nasıl reddettiğini, Krapp'ın bant kayıtlarında geçmiş kendilikleri üzerine nasıl kafa yorduğunu düşünün. Hangisi asıl kendisidir?

Bu fikirler, Hans-Thies Lehmann'ın vurguyu dram metninin kendisinden (hikâye, karakter, tema) gösterim anının, performansın maddi koşullarına kaydıran (Marvin

Carlson'un bu dizideki *Tiyatro* kitabında ayrıntılı bir biçimde açıklanan) "post-dramatik tiyatro" tanımını da desteklemektedir. Post-dramatik tiyatro hareketi, 1990'lardan bu yana, özellikle başını Heiner Müller'in çektiği Berlin ve Almanya sahnesinde, hem oyun yazarlığında, hem de reji sanatında son derece belirleyici olmuştur. Diğer önde gelen isimler New York'ta Robert Wilson ve Wooster Group ve Britanya'da Forced Entertainment'tır.

Ama, elbette, karakter nosyonunun büsbütün tanınmaz hale gelmesi olanaksızdır. Mesela, Norveçli oyun yazarı Jon Fosse'un sade, görünüşte bir olay dizisine sahip olmayan neo-Beckettçi oyunlarında olduğu gibi, uçucu ya da iyice soyut olsa bile, sahnede oyuncu olduğu sürece karakter fikri de orada olacaktır, çünkü insan bedeni oradayken toplumsal gerçeklikle hep bir etkileşim söz konusudur.

Uyarlamalar

Modern dram sanatının kendi kaynaklarıyla ilişkisinde hem bir nostalji, hem bir ezber bozma vardır; Marvin Carlson'un deyimiyle, "hayaletli sahne"dir o. Bu kitabın da göstermiş olduğu gibi, hiç durmadan yeni oyunlar yazılmaktadır ama bir anlamda yeniden icat etmeye ilişkin güçlü bir gelenek de sürmektedir.

Kimi önemli ve unutulmaz modern dram metinleri yeniden çalışılıyor, taze bir bakış açısıyla yeniden ele alınıyordur; şimdi, artık bu metinlere içindeki tazeliği gösterecek bir mercekle bakılıyor ama aynı amanda bir zamanlar bu metinleri o denli çekici kılanın ne olduğu da açığa

çıkarılıyordur. Simon Stephens'ın Ibsen'in *Bir Bebek Evi*'ni yeniden ele alışı mesela, dili çok güncelleştirirken toplumsal cinsiyet mücadelesini korumuştur. Sam Adamson, Ibsen'in birkaç oyununu onlara yeni isimler verebileceği bir gevşeklikle ele almış ve ortaya *Little Eyolf* uyarlaması olarak bir *Mrs. Affleck* (2009) çıkmıştır. Pam Gems, Brian Friel ve Michael Frayn, Çehov çevirileri yapmışlardır ve Friel, Çehov'u *Performance* gibi, *The Home Place* gibi oyunlarına, dekor, tema ve ton anlamında taşımıştır. Samuel Beckett kadar yeni bir oyun yazarı bile kendinden sonra gelecek pek çok oyun yazarını etkileyecekti: Stoppard, Pinter, Frayn ve Fosse (*The Independent*'a göre Avrupa'nın en çok oynanan yazarıdır); Fosse'un oyunu *I Am the Wind*, 2011 yılında, Young Vic'te Stephens'ın çevirisiyle oynanmıştır, oyun Beckettçi minimalizmi daha da ileri bir noktaya taşımıştır.

Bu eğilim çağdaş tiyatronun daha da eski oyun metinlerine, Antik Yunan klasiklerine, İspanyol ve İtalyan altın çağı oyunlarına, Molière ve Shakespeare'e ya da Jakoben oyunlarına geri dönüş damarından farklıdır. Pek çok oyun yazarı kendini bu türden yenilemelere adamış görünmektedir; örneğin, Heiner Müller halihazırda mevcut malzemeyi alıp kendi amaçlarına uyarlama stratejisini sürdürmüştür, aynı şeyi Shakespeare de kendi döneminde yapmıştır. Antik Yunan tiyatrosundan dikkate değer modern versiyonların bazıları şöyledir: Marina Carr'ın *By the Bog of the Cats*'i Euripides'in *Medea*'sını çağdaş İrlanda'ya taşır; Charles L. Mee'nin *Big Love*'ı Aiskhylos'un *The Suppliants*'ının [Adak Taşıyıcılar] uyarlamasıdır ve Nobel ödüllü oyun yazarı ve romancı Elfriede Jelinek'in de

Aiskhylos'un *Oresteia*'sı üzerine kurduğu, Irak Savaşı'nı anlatan bir oyunu vardır.

Final

Modern dram sanatı üzerine yazılmış bir kitap, daha önce de değinildiği gibi, konunun hakkını tam olarak veremeyecek olsa bile, eğer sinemanın etkisi üzerinde durmazsa eksik kalır. Sinema doğumundan bu yana tiyatro sanatı karşısında bir tehdit oluşturmuştur (bir yandan da aralarında bir alışveriş gelişmiştir, elbette). Marry Ann-Witt'e göre, bütün bir yeni medya araçlarıyla birlikte düşünüldüğünde, bugün, sinema, postmodern ve çağdaş tiyatronun çok daha önemli bir rakibidir ve tiyatroyu "savunma" pozisyonuna itmiştir. Yönetmen Ian Rickson şöyle der: "Tiyatro sinemanın yapamadığını yapmak zorundadır."

Rickson, modern dram sanatı üzerinde son derece etkili olan bir başka gelişimin, yönetmenin ortaya çıkışının sonuçlarından biridir. 19. yüzyılın sonlarından bu yana, oyuncu-yönetici pozisyonunun içinden doğan yönetmenle birlikte, modern tiyatro, yeni tiyatral malzemeler yaratmak ve eldeki oyunlardan yeni biçimler yaratmak için kolektif bir biçimde çalışan yönetmen tarafından belirlenir olmuştur. Bu da dünya çapında heyecan verici gelişmelerin önünü açmıştır. Modern tiyatronun burada adını andığım önde gelen yönetmenlerinin yanı sıra, çok yakın döneme ait örnekler, post-dramatik tiyatronun önemli uzantılarından biri olan Letonya'daki New Riga Theatre'ın yönetmeni Alvis Hermanis; Tiit Ojasoo ve Ene-Liis Semper'in Es-



Resim 11. Vergilius Buz Adam'a dönüşürken, geçmişi ve bugünü iç içe geçiren iki öykü bir masanın üzerinde bir araya geliyor; *Mnemonic* (1999), bir Simon McBurney/Complicite oyunu.

tonya'daki tiyatrosu Theatre NO99; Britanya'da da Katie Mitchell ve Simon McBurney'dir [Resim 11].

McBurney'in pek çok farklı ülkeden ve artyetişimden bir araya gelmiş oyuncularla oluşturduğu Complicite, Eugenio Barba, Peter Brook ve Ariane Mnouchkine gibi yönetmenlerin öncülük ettiği kültürlerarası tiyatro türünde çalışmalarını sürdürmektedir. Tıpkı Brook'un yaptığı gibi, Mnouchkine de, Théâtre du Soleil'i 1964 yılında kurduğunda, Artaud'dan (performasın ifade araçlarını genişletmek) Brecht'e (toplumsal farkındalığı artırmak), oradan Copeau ve Vilar'a kadar pek çok etkiyi bir araya getirerek kolektif yaratı üzerine kurulu bir halk tiyatrosu kurmanın peşindeydi. Bu anlamda, Kamboçya ve Hindistan üzerine

yaptığı iki oyunda Fransız feminist teorisyen Hélène Cixous ile yaptığı işbirliği de önemliydi.

Bu kültürlerarası ilgi, Brook'un, 1970 yılında, Paris'teki terk edilmiş bir müzikhol binasında, ulusal sınırları aşarak, dünyanın dört bir tarafından gelmiş oyuncular, akrobatlar, dansçılar ve mim sanatçılarıyla yaptığı işbirliği üzerine kurulu bir yaratıcı tiyatro oluşturmak için Micheline Rozan'la kurduğu Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Merkezi'nin de köküdür. Tiyatroyu taçlandıran prodüksiyonlardan biri, 1985 yılında, Hint dinsel epiklerinden biri olan *Mahabharata*'nın Avignon yakınlarında bir taşocağında dokuz saat süren gösterimiydi. Bu tür prodüksiyonlar, Grotowski'nin çalışmalarının verdiği ilhamla, Danimarka'da Eugenio Barba'nın Odin Teatret'inin yürüttüğü türden derinlikli, kültürel-tiyatral araştırmalar üzerine inşa ediliyor ve Barba'nın çok geniş ve yaygın etkilere sahip olacak ve kendisinin "tiyatro antropolojisi" olarak adlandırdığı oyunculuk ve reji yaklaşımından besleniyordu. Bütün bu çalışmaların ortak noktası, yeni bir tiyatro çalışmasını bir kolektif fikriyle kotarmak ve topluluğun üyelerinin birinci elden deneyimlediği kültürel pratikler üzerinde organik olarak şekillendirmekti.

Modern dram sanatının en ateşli tartışmalarından biri, oyun yazarının ve yönetmenin ne ölçüde sürecin hakimi olduğuna ilişkindi. Marvin Carlson, en radikal değişikliklerin 19. yüzyılın sonunda meydana geldiğini söyleyerek, "Modern Avrupa tiyatrosunun egemen figürü artık oyun yazarı ya da oyuncu değil, yönetmendir," der. Michael Billington, yönetmenin katkısını inkâr etmeden, oyun yazarının önceliğine vurgu yaparak tam tersini savunur: "Oyun

yazarı tiyatrodaki asal yaratıcı figürdür. (...) Oyuncunun ve yönetmenin yorumsamacı sanatı yazarın sözcüklerinin üzerine inşa edilir."

Modern dram sanatına giriş yapıyorsak, ikinci görüşü öne çıkarmalıyız; art arda yazılmış müthiş oyunlar bu yorumu desteklemektedir. Ama bu oyunların yönetmen ve tasarımcıların çabalarıyla hayata geçirildiğini unutmadan. Mesela, Jo Mielziner'in Miller ve Williams prodüksiyonları ya da Jose Quintero'nun 1950'lerdeki O'Neill sahnelemeleri. Modern dram sanatına biçim veren pek çok oyun yazarı aynı zamanda (aslında ve öncelikli olarak) yönetmen ve teorisyendir de: Gordon Craig, Brecht, Artaud. Son olarak da Theatre Workshop topluluğuyla Joan Littlewood ve Monstrous Regiment ile Caryl Churchill, yazılıp bitirilmiş bir oyunla başlamak yerine, oyunun oluşturulma aşamasında topluluğu yaratıcı ekiplere dönüştüren atölye süreçleri yaratmışlardır. Peter Brook, Eugenio Barba ve Simon McBurney'nin kültürlerarası ortak yapımlı tiyatrolarında olduğu gibi, oyun yazarıyla yönetmen arasındaki sınır giderek belirsizleşmiştir.

Tiyatro etkinliğinin kaynağında ister oyun yazarı, ister yönetmen oturuyor olsun, nihai ürün –seyircinin gördüğü– aslolandır. Sarah Kane bir zamanlar tiyatroya sadece "karartılmış bir odada birilerinin yanarak zihnimize yapışacak bir imge göstereceği umuduyla" gittiğini söylemişti. Bu kitaptaki oyunlar ve adı anılmadan dışarıda bırakılmış yüzlerce oyun, modern dram sanatının, gösterimin kendisinin çoktan bir anıya dönüşmesinden sonra bile zihnimizde ışıl ışıl, içten içte yanmaya devam edecek tekil, tekrar edilemez gücünün tanığıdır.

Okuma Listesi

Aşağıdaki liste modern dram sanatını çeşitli açılardan ele alan İngilizce kitapları içermektedir ve aynı zamanda bu kitabın temel kaynaklarına ilişkin bilgi vermektedir.

Ackerman, Alan ve Martin Puchner (yay. haz.), *Against Theatre: Creative Destructions on the Modernist Stage*, Londra: Palgrave Macmillan, 2006.

Artaud, Antonin, *The Theatre and its Double*, çev.: M.C. Richard, New York: Grove Press, 1958.

Banham, Martin (yay. haz.), *The Cambridge Guide to Theatre*, New York: Cambridge University Press, 1995.

Benedict Nightingale, *There Really is a World Beyond 'Diaper Drama'*, New York Times (1 January 1984).

Bennett, Michael Y., *Reassessing the Theatre of the Absurd: Camus, Beckett, Ionesco, Genet, and Pinter*, Londra: Palgrave Macmillan, 2011.

Bhatia, Nandi, *Modern Indian Theatre: A Reader*, Oxford: Oxford University Press, 2009.

Bigsby, C.W.E., *A Critical Introduction to Twentieth-Century American Drama, vol. 1: 1900-1940*, Cambridge: CambridgeUniversity Press, 1982.

Bigsby, C.W.E., *ModernAmerican Drama, 1945-1990*, Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

Billington, Michael, *State of the Nation: British Theatre since 1945*, Londra: Faber and Faber, 2007.

Billington, Michael, *The 101 Greatest Plays: From Antiquity to the Present*, Londra: Faber and Faber, 2015.

Blackadder, Neil, *Performing Opposition: Modern Theater and the Scandalized Audience*, Westport, CT: Praeger, 2003.

Brecht, Bertolt, *Brecht on Theatre*, Marc Silberman, Steve Gilesve Tom Kuhn (yay. haz.), III. Baskı, Londra: Bloomsbury, 2015.

Brockett, Oscar ve Robert Findlay, *Century of Innovation: A History of European and American Theatre and Drama since the Late Nineteenth Century*, II. Baskı, Boston: Allyn and Bacon, 1991.

Brook, Peter, *The Empty Space: A Book about the Theatre*, New York: Touchstone, 1968.

Carlson, Marvin, *Theatre: A Very ShortIntroduction*, Oxford: Oxford University Press, 2014.

Carney, Sean, 'New English Tragedians', *The Politics and Poetics of Contemporary English Tragedy* içinde, Londra: University of Toronto Press, 2013, s. 231-84.

Chansky, Dorothy, Composing Ourselves: *The Little Theatre Movement and the American Audience*, Carbondale: Southern Illinois University Press, 2005.

Cole, Toby (yay. haz.), *Playwrights on Playwriting: The Meaning and Making of Modern Drama from Ibsen to Ionesco*, önsöz: John Gassner, Londra: MacGibbon and Kee, 1960.

Craig, Edward Gordon, *On the Art of the Theatre*, Chicago: Brown's Bookstore, 1911.
Crow, Brian ve Chris Banfield, *An Introduction to Post-Colonial Theatre*, Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
Deak, Frantisek, *Symbolist Theater: The Formation of an Avant-Garde*, Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1993.
Diamond, Elin, *Unmaking Mimesis*, Londrave New York: Routledge, 1997.
Eltis, Sos, *Revising Wilde: Society and Subversion in the Plays of Oscar Wilde*, Oxford: Oxford University Press, 1996.
Eltis, Sos, *Acts of Desire: Women and Sex on Stage 1800-1930*, Oxford: Oxford University Press, 2013.
Eltis, Sosve Kirsten E. Shepherd-Barr, 'What Was the New Drama?', *Twenty-First Century Approaches to Literature: Victorian into Modern* içinde, Laura Marcus, Michèle Mendelssohn ve Kirsten E. Shepherd-Barr (yay. haz.), Oxford: Oxford University Press, 2016.
Esslin, Martin, "'Dead! And never called me Mother!': The Missing Dimension in American Drama", *Studies in the Literary Imagination* (Sonbahar 1988), s. 23-33.
Feldman, Alexander, *Dramas of the Past on the Twentieth-Century Stage*, Londra: Routledge, 2013.
Fuchs, Elinor, *The Death of Character: Perspectives on Theater after Modernism*, Bloomington: Indiana University Press, 1996.
Gilbert, Helen ve Joanne Tompkins, *Post-Colonial Drama: Theory, Practice*, Politics, Londra: Routledge, 1996.
Grene, Nicholas, *The Politics of Irish Drama: Plays in Con-*

text from Boucicault to Friel, Cambridge: Cambridge University Press, 1999

Grotowski, Jerzy, *Towards a Poor Theatre*, Londra: Simon and Schuster, 1969.

Hammond, Will ve Dan Steward (yay. haz.), *Verbatim Verbatim: Contemporary Documentary Theatre*, Londra: Oberon, 2008.

Holledge, Julie, *Innocent Flowers: Women in the Edwardian Theatre*, Londra: Virago, 1981.

Innes, Christopher, *Avant-Garde Theatre, 1892-1992*, New York: Routledge, 1993.

Innes, Christopher, *Modern British Drama: The Twentieth Century*, II. Baskı, Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

Kelly, Katherine E., *Modern Drama by Women 1880s-1930s: An International Anthology*, Londra: Routledge, 1996.

Kershaw, Baz, *The Radical in Performance: Between Brecht and Baudrillard*, Londra: Routledge, 1999 [Türkçesi: *Radikal Performans: Brecht ve Baudrillard Arasında*, çev.: Bahadır Sina Şener, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2015].

Lehmann, Hans-Thies, *Postdramatic Theatre*, çev.: Karen Jürs-Munby, Londra: Routledge, 2006.

Londré, Felicia Hardison ve Daniel J. Watermeier, *The History of the North American Theatre*, New York: Continuum, 2000.

McGrath, John, *A Good Night Out: Popular Theatre, Audience, Class, and Form*, Londra: Nick Hern Books, 1996.

McGuinness, Patrick, *Maurice Maeterlinck and the Making*

of Modern Theatre, Oxford: Oxford University Press, 2000.
Megson, Chris, *Modern British Playwriting: The 1970s*, Londra: Bloomsbury, 2012.
Milling, Jane (yay. haz.), *Modern British Playwriting: The 1980s*, Londra: Bloomsbury, 2012.
Moi, Toril, *Henrik Ibsen and the Birth of Modernism*, Oxford: Oxford University Press, 2006.
Nicholson, Steve, *The Censorship of British Drama*, 3 cilt, Exeter:University of Exeter Press, 2003, 2011.
Nicholson, Steve, *Modern British Playwriting: The 1960s*, Londra: Bloomsbury, 2012.
Pattie, David, *Modern British Playwriting: The 1950s*, Londra: Bloomsbury, 2012.
Puchner, Martin, *Stage Fright: Modernism, Anti-Theatricality, and Drama*, Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 2011.
Rebellato, Dan, *1956 and All That: The Making of Modern British Drama*, Londra: Routledge, 1999.
Rebellato, Dan (yay. haz.), *Modern British Playwriting: 2000-2009*, Londra: Bloomsbury, 2013.
Reinelt, Janelle, *After Brecht: British Epic Theatre*, Ann Arbor:University of Michigan Press, 1996.
Roach, Joseph R., "Darwin's Passion: The Language of Expression on Nature's Stage", *Discourse 13* (Sonbahar/Kış 1990-1), s. 40-57.
Roose-Evans, James, *Experimental Theatre from Stanislavsky to Peter Brook*, New York: Routledge, 199 6.
Rubin, Don (yay. haz.), *World Encyclopedia of Contemporary Theatre*, 5 cilt, New York: Routledge, 1995-9.

Schumacher, Claude (yay. haz.), *Naturalism and Symbolism in European Theatre 1850-1918*, Cambridge: Cambridge University Press, 1995.
Shepherd-Barr, Kirsten, *Ibsen and Early Modernist Theatre, 1890-1900*, Westport, CT: Greenwood, 1997.
Shepherd-Barr, Kirsten, "Staging Modernism", *The Oxford Handbook of Modernisms* içinde, Peter Brooker, Andrzej Gasiorek, Deborah Longworth ve Andrew Thacker (yay. haz.), Oxford: Oxford University Press, 2010.
Shepherd-Barr, Kirsten, *Science on Stage: From Doctor Faustus to Copenhagen*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 2006, 2012.
Shepherd-Barr, Kirsten, *Theatre and Evolution from Ibsen to Beckett*, New York: Columbia University Press, 2015.
Sierz, Aleks, *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today*, Londra: Faber, 2001.
Sierz, Aleks, *Rewriting the Nation: British Theatre Today*, Londra: Methuen, 2011
Sierz, Aleks, *Modern British Playwriting: The 1990s*, Londra: Bloomsbury, 2014.
Taxidou, Olga, "Actors and Puppets: From Henry Irving's Lyceum to Edward Gordon Craig's Arena Goldoni", *Twenty-First Century Approaches to Literature: Victorian into Modern* içinde, Laura Marcus, Michele Mendelssohn ve Kirsten Shepherd-Barr (yay. haz.), Oxford: Oxford University Press, 2016.
Watt, Stephen ve Gary A. Richardson, *American Drama: Colonial to Contemporary*, Fort Worth, TX: Harcourt Brace, 1995.

Whyman, Rose, *Anton Chekhov*, Londra: Routledge, 2011.
Whyman, Rose, *The Stanislavsky System of Acting: Legacy and Influence in Modern Performance*, Cambridge: Cambridge University Press, 2011 [Türkçesi: *Oyunculukta Stanislavski Sistemi: Modern Performans Alanındaki Mirası ve Etkisi*, çev.: Hakan Gür, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2012].
Wilmer, S.E. (yay. haz.), *National Theatres in a Changing Europe*, Londra: Palgrave Macmillan, 2008.
Wilmeth, Don B. ve Tice L. Miller (yay. haz.), *Cambridge Guide to American Theatre*, II. Baskı, New York: Cambridge University Press, 1996.
Witt, Mary Ann Frese, *Metatheatre and Modernity: Baroque and Neobaroque*, Madison, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, 2013.
Worthen, W.B., *Modern Drama: Plays, Criticism, Theory*, Boston: Harcourt Brace, 1995.

MODERN DRAM SANATI

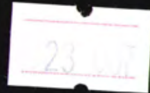
KIRSTEN E. SHEPHERD-BARR

Türkçesi: BELİZ GÜÇBİLMEZ

MODERN DRAM SANATI HAKKINDA YAPILABİLECEK EN KISA VE AÇIKLAYICI TANIMLAMALARDAN BİRİ ONUN UÇLARIN SANATI OLDUĞUDUR. ÖYLE Kİ, KATEGORİK ANLAMDA TANIMLI BİR SAHA VE ÖZGÜL BİR FAALİYET ALANI OLARAK ORTAYA ÇIKTIĞINDAN BERİ HEM AKTÖRLERİ HEM DE SEYİRCİLERİ AMANSIZCA SINAR. KABACA 1880'Lİ YILLARDAN BUGÜNE TARİHLENEN BU OLGU, SADECE FARKLI BİR İFADE BİÇİMİNİN PEŞİNE DÜŞMÜŞ UYGULAYICILARIN DEĞİL, BÜTÜN İZLEYİCİ PRATİKLERİNİN, GÖRME VE İŞİTME FİİLLERİNİN BİLE GENİŞ ÖLÇEKTE SORGULANDIĞI BİR İMTİHAN ALANINA DÖNÜŞMÜŞ DURUMDADIR. BU ÖNCÜLDEN YOLA ÇIKAN ELİNİZDEKİ ÇALIŞMA, MODERN DRAM SANATINI TÜM TİYATRO TARİHİNE BAĞLAYAN VE ONU DİĞER UYGULAMALARDAN AYIRAN DİNAMİKLERİ BİR BÜTÜN HALİNDE ÇÖZÜMLÜYOR.

Kültür Kitaplığı: 178; Sanat: 24







D